64初、おねがい型進化育成ゲーム
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
'99年4月 発売予定!!
価格6,980円（税別）
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか？
©1999 BOTTOM UP
キミがモンスターを育てる主人公だ!! キミは、モンスターと仲良くなれるかな
好きなキャラクターで冒険だ!!
フレイ
クララ
主人公を決めて、ゲームスタートだ。上手にモンスターを育てよう。
いろいろためして、モンスターを進化させよう!!
モンスターの進化は、食べさせるエサや、冒険中の経験でちがってくるぞ。いろいろためして強いモンスターを育てよう。
どんなエサを食べさせるか、よ〜く考えよう!
特殊なワザで、ほかのモンスターをやっつけろ!!
友達が育てたモンスターとバトル!! バトルに勝てば、負けたモンスターをゲットできるぞ。また、バトルに関係なく友達同士でモンスターの交換もできるから楽しさ倍増だ!!
※友達とのバトルやモンスターの交換にはコントローラーパックが必要です。
BOTTOM UP

容姿や性格を組み合わせて自分の力士を育てよう!!

友達の作ったエディット力士と白熱の対決だ!!

5年間のストーリーモードで、最強の横綱を目指せ!!

77種類の技と50種類の決まり手で白星をあげろ!!

前回同様、小さな子供から大人まで楽しめます。

NINTENDO64

振動パック対応

さらに面白くなって、アイツが帰ってきた。

横綱を目指すだけじゃない。オリジナル力士で決め技も、イベントもグレードアップ!

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

幻の大技でやっつけろ!!

'99年3月発売予定
価格 六九八〇円(税別)

対戦モード

上手投げや寄切り等はもちろん。普段は、見ることができない大技もたくさん登場!!

ストーリーモード

いろいろなイベントをクリアして、横綱を目指せ!! 様々なライバル力士やヒロインが登場するぞ!!

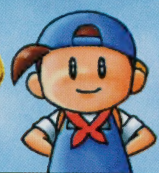
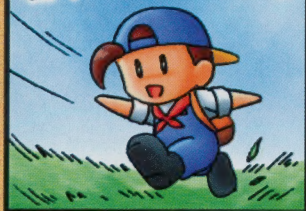
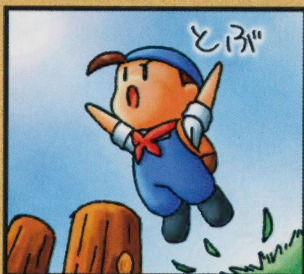
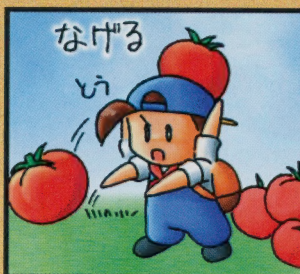
五年間で横綱を目指せ!!

BOTTOM UP 株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

牧場物語2
わくわくはっぴーらいふ
作 みや
画 はやん

基本アクション はしる

とぶ

なげる
とう

失敗
出荷箱
うわあ

○の月×日 はたらく

○の月△日 はたらく

○の月○日 はたらく
しょー

○の月□日 たおれる
うう

△の月○日 はれ

△の月□日 はれ
ぱから ぱから

△の月△日 はれ

△の月×日 雨
しとしと
はあ

プレゼント

デート

プロポーズ
はね

失恋
んー

のむ
ごきゅ ごきゅ

うつ
2-5
2-5

かう
まいどー

おくさん実家に帰る
かきおき

1999 3 March
最新情報満載号
VOL.30

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今回も表紙人気ランキング投票のお知らせ。創刊準備号から先月号までの表紙の中で、あなたが一番気に入った表紙をお一人様1点く○年○月号 何のキャラクターが主役で、気に入った理由を百文字程度（氏名、年齢、住所も記入）＞を、封書か葉書に書いて、「64ドリーム この表紙ゴッツウええやんか～！！係（宛先は、64ドリーム編集部）」までお送り下さい。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

GAME INDEX

●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

1999年がスタート!! 64ドリームを今年もよろしくね

「ロクヨン、げんきでちゅう」って感じで迎えた1999年。昨年末は「N64史上最大」と言っていいほどソフトラッシュ&盛り上がりだったんだけど、その背後で発売延期になるソフトもちらほらと。いろんな事情があってのことなんだろうけど、遅れたからにはクォリティアップしての登場を期待したいよね。あと、忘れちゃいけないのが64DDのこと。「64DD元年おめでとう！」ってコレ、ちょうど1年前のこのコーナーのタイトルそのまんま。というわけで今年こそは64DDを発売して盛り上げて欲しいな。もちろん64ドリームも頑張るからね。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『マリオゴルフ64』がゲームボーイ版でも登場！

今月は残念ながら最新情報をお届けできなかった『マリオゴルフ64』。気になるランキングでも上位に入ることが予想されるんだけど（結果は次号をお楽しみにね）、本郷さんによるとゲームボーイ版も作られていることが判明したぞ。どうやら『ポケモンスタジアム』みたいにGBパックにつないで遊べるようになるようなんだけど、ホントに楽しみだね。

2 『スマッシュブラザーズ』の次の任天堂ソフトは何？

期待のランキングでも見事1位に輝いた『スマッシュブラザーズ』が発売に！ でも、この次に出る任天堂ソフトが発表されなくてヤキモキしちゃうよね。どうやら『ポケモンスナップ』が99年の2番手ソフトになる可能性が高いようなんだけど、これも『スマブラ』と同じHAL研ソフト。先月号でも特集したけど、今年の主役はHAL研になりそうな予感…。

3 『ピカチュウげんきでちゅう』はどこで売ってるんでちゅう？

『ピカチュウ』が店頭からすっかり姿を消してしまった。これ、別に出し惜しみしているのではなく、音声認識チップが特注品のために製造が遅れているのが理由。「なぜ最初からたくさん作らないの？」って声も聞こえてきそうだけど、作りすぎて『ヨッシー』みたいに値段が下がると困るでしょ。2月になれば買えそうなので、特集(83P～)を読んでガマンしてね。

2月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	
1	(月)	テレビ放送記念日
2	(火)	「徹子の部屋」放送開始（1976年）
3	(水)	節分
4	(木)	立春
5	(金)	64 牧場物語2発売
6	(土)	海苔の日
7	(日)	仇討ち禁止令（1873年）
8	(月)	針供養
9	(火)	フク（ふぐ）の日
10	(水)	ふきのとうの日
11 建国記念日	(木)	GB ときめきメモリアル POCKET発売
12	(金)	GB 化石創世リボーンII～モンスターディガー～発売
13	(土)	新風営法施行（1985年）
14	(日)	バレンタインデー
15	(月)	西南戦争はじまる（1877）
16	(火)	所得税の確定申告スタート
17	(水)	
18	(木)	MAC WORLD EXPO（幕張メッセ）
19	(金)	
20	(土)	64DREAM 4月号発売
21	(日)	64 超スノボキッズ発売
22	(月)	猫の日
23	(火)	
24	(水)	
25	(木)	
26	(金)	GB ポヨンのダンジョンルーム発売
27	(土)	ドミニカ独立記念日
28	(日)	ビスケットの日

1月下旬発売の64ソフト

1月21日『大乱闘スマッシュブラザーズ』
1月29日『飛龍の拳伝説』1月29日『Parlor! Pro64』

大乱闘スマッシュブラザーズ
1月21日●5800円

SD飛龍の拳伝説
1月29日●6480円

Parlor! PRO64
1月29日●6980円

牧場物語2
2月5日●6800円

超スノボキッズ
2月19日●6800円

N64ソフト発売カレンダー（1月12日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。♥…発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

発売時期		タイトル		ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ 左:紹介ページ	右:ソフトカタログ
1月		ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ		ACT	任天堂	1月21日 ♥	◆5800円	14	122
		SD飛龍の拳伝説		格闘ACT	カルチャーブレーン	1月29日 ♥	6480円	38	123
		Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム		ETC	日本テレネット	1月29日 ♥	6980円	105	126
		TONIC TROUBLE		ACT	Ubiソフト	1月 ♥	未定	-	123
2月		牧場物語2		SLG	パック・イン・ソフト	◆2月5日予定 ♥	6800円	30	125
		超スノボキッズ		SPT	アトラス	2月19日 ♥	6800円	42	125
冬		飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）		格闘ACT	カルチャーブレーン	冬	未定	-	123
3月		悪魔城 ドラキュラ黙示録		ACT	コナミ	◆3月4日 ♥	◆7800円（予）	22	123
		64大相撲2		格闘ACT	ボトムアップ	3月18日予定 ♥	6980円	-	124
	NEW!	NHL BLADES OF STEEL		SPT	コナミ	3月18日予定	7800円（予）	-	-
		トップギア・オーバードライブ		RAC	ケムコ	◆3月19日予定	6980円	107	126
	NEW!	WIPEOUT64		RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	3月中旬予定	7980円（予）	-	-
		実況パワフルプロ野球6		SPT	コナミ	◆3月25日予定	◆7800円（予）	-	125
		超空間ナイタープロ野球キング2		SPT	イマジニア	◆3月	◆6800円	44	125
	NEW!	人生ゲーム64		TAB	タカラ	3月	6800円	50	127
		レイマン2（仮）		ACT	Ubiソフト	3月	未定	-	123
4月		おねがいモンスター		SLG	ボトムアップ	4月9日予定 ♥	6980円	-	125
		◆シャドウゲイト64		ADV	ケムコ	◆4月	◆6980円	-	124
		PDウルトラマンバトルコレクション64		SLG	バンダイ	4月	6800円	-	124
春		オウガバトル3 Person of Lordly Caliber		SLG	クエスト	春	未定	-	124
		HYBRID HEAVEN		RPG	コナミ	春	未定	28	122
		実況G1ステイブル		SLG	コナミ	春	未定	-	124
		◆サイレントサマーストーリー		SLG	コナミ	◆春予定	未定	-	124
		NBA IN THE ZONE2		SPT	コナミ	◆春予定	未定	-	125
		レブ・リミット		RAC	セタ	◆春	未定	-	126
		爆ボンバーマン2		ACT	ハドソン	◆春予定	未定	34	123
		新世紀エヴァンゲリオン		ACT	バンダイ・ガイナックス	春	未定	49	123
99年		マリオゴルフ64（仮）		SPT	任天堂	99年予定	未定	-	125
		忍たま乱太郎チャレンジパズル64		PUZ	カルチャーブレーン	99年	未定	-	125
		ウルトラベースボール実名版64		SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	125
		フライトシミュレーター（仮）		SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	124
		◆64ウォーズ		SLG	ハドソン	◆99年予定	◆6800円	-	124
未定		ウルトラドンキーコング（仮）		ACT	任天堂	未定	未定	-	122
		コンカーズクエスト（仮）		ACT	任天堂	未定	未定	-	122
		カービィ64（仮）		ACT	任天堂	未定	未定	-	123
		ゴルフ（仮）		SPT	任天堂	未定	未定	-	125
		ポケモンスタジアム2（仮）		ETC	任天堂	未定	未定	-	126
	NEW!	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）		SHT	任天堂	未定	未定	48	127
	NEW!	ファイアーエムブレム64（仮）		SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	NEW!	F-ZERO X DD（仮）	DD	RAC	任天堂	未定	未定	-	-
		MOTHER 3（仮）	DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	122
		ゼルダの伝説DD（仮）	DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	-
		スーパーマリオRPG2（仮）	DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	122
		スーパーマリオ64-2（仮）	DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	123
		シムシティー64	DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	124
		キャベツ（仮）	DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	124
		ポケモンスナップ	◆	ETC	任天堂	未定	未定	10	126
		マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）	DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
		マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）	DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
		マリオアーティスト タレントメーカー（仮）	DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
		マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）	DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	126
		エクストリームG2		RAC	アクレイムジャパン	◆未定	未定	-	126
		テュロック2（仮）		SHT	アクレイムジャパン	◆未定	未定	-	125
		エルテイル（仮）		RPG	イマジニア	未定	未定	-	122
		ズール〜魔獣使い伝説		RPG	イマジニア	未定	未定	-	122
		プロ指南麻雀「兵」		TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	125
		ウィンバック		ACT	コーエー	◆未定	◆未定	-	123
		実戦パチスロ必勝法		ETC	サミー	未定	未定	-	126
		スーパーマン		ACT	タイトー	未定	未定	-	123
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）		SLG	トミー	未定	未定	-	124
		ロボットポンコッツ64（仮）		RPG	ハドソン	未定	未定	-	122
		ラストレジオンUX（仮）		格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	123
		金田一少年の事件簿（仮）		ADV	ハドソン	未定	未定	-	124
		動物番長（仮）		ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	126
		巨人のドシン（仮）	DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	127

はみだしカレンダー

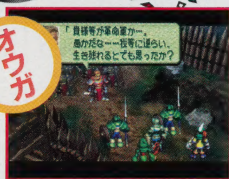
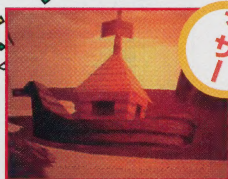
コナミからは『NHL BLADES OF STEEL』が、ココナッツジャパンからは『WIPEOUT64』と2本の新作タイトル情報が本誌締切り直前に判明!! 来月号で詳しく紹介するのでお楽しみにね。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

オウガ

スマブラ

マザー

3 1 2

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2550	初	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	●任天堂 ●ACT ●99年1月21日
2	2435	2 (→)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1958	1 (↓)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●99年春
4	1781	9 (↑)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
5	1710	11 (↑)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
6	1221	4 (↓)	牧場物語2	●パック・イン・ソフト ●SLG ●99年2月5日
7	1051	10 (↑)	ポケモンスタジアム2（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
8	870	18 (↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
9	861	5 (↓)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス ●ACT●99年春
10	839	8 (↓)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●未定
11	731	15 (↑)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●99年3月4日
12	657	14 (↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
13	592	12 (↓)	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン ●SHT ●未定
14	440	—	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
15	432	—	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
16	365	—	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
17	348	初	ズール～魔獣使い伝説	●イマジニア ●RPG ●未定
18	334	初	超スノボキッズ	●アトラス ●SPT ●99年2月19日
19	307	—	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
20	268	17 (↓)	Jリーグタクティクスサッカー	●アスキー ●SLG ●発売中

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…11月21日～12月31日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 『大乱闘スマッシュブラザーズ』が初登場1位に躍り出たぞ。

というわけで、先月『ゼルダ』発売後に1位におさまった『オウガバトル』は、発売時期の延期もあってか、残念ながら3位に転落。一方、1年以上ほとんど何の新情報がないにもかかわらず、2位に『MOTHER』、5位に『スーパーマリオRPG』と、とにかくRPGの発売をユーザーが待ちこがれている結果が浮き彫りになった。また近々、ついにSFC版『ファイアーエムブレム』の新作情報が届きそうとのことなので、64版ソフトの順位もそれに伴って上位にくいこみそうな予感…。

◆『ウルトラドンキーコング』もついに64版の画像をゲット。ユーザーの期待度に、どう影響してくるかな？

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／98年12月7日～99年1月6日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	990.9	—	ピカチュウげんきでちゅう	98/12/12
2	829.9	—	マリオパーティ	98/12/18
3	821.1	1(↓)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
4	339.3	3(↓)	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
5	257.7	2(↓)	ポケモンスタジアム	98/8/1
6	161.3	—	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	98/12/23
7	124.3	—	F-1 WORLD GRAND PRIX	98/12/18
8	90.3	4(↓)	ぬし釣り64	98/11/27
9	77.7	—	ディディーコングレーシング	97/11/21
10	75.3	6(↓)	マリオカート64	98/12/14

PICK UP! マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー

おなじみのディズニーキャラが登場する対戦型テトリス。『マテチャレ』ならではのルールで新感覚なテトリスが楽しめる。初心者もハマることうけあいだ。

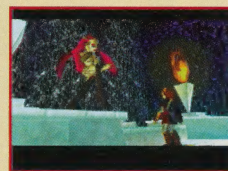
『ゼルダの伝説 時のオカリナ』で好き&苦手なキャラTOP20

2月号読者アンケートより

順位	PT	好きなキャラクター
1	1243	リンク
2	291	シーク
3	177	サリア
4	160	ガノンドロフ
5	154	エポナ
6	148	ダルニア
7	143	マロン
8	108	ゼルダ姫
9	97	釣りぼりのおっちゃん
10	68	ダイゴロン
11	63	風車小屋の男
12	57	ルト姫
13	46	ナビィ
14	40	ゴロン族
15	37	にわとり
16	35	アキンドナッツ
17	34	タロン
17	30	インゴー
19	29	ケポラゲボラ
20	21	ファントムガノン

順位	PT	苦手なキャラクター
1	314	ガノンドロフ
2	194	インゴー
3	165	ルト姫
4	145	インパ
5	114	ゼルダ姫
6	100	リーデッド
7	103	にわとり
8	97	大妖精
9	86	スタルフォス
10	80	モーファ
11	74	ミド
12	68	ダークリンク
13	68	シーク
14	61	キングゾーラ
15	57	ダンペイさん
16	51	ファントムガノン
17	49	ファイアキース
17	46	ヴァルヴァジア
19	40	アモス
20	34	ボンゴボンゴ

ガノンドロフが人気者!?

主人公・リンクの人気は当然として、まず目をひくのが「好き」項目の4位・ガノンドロフ。そして「苦手」項目の、なんと5位・ゼルダ姫。敵味方の区別なく双方にランクインするのが最大の敵であり、タイトル名の姫であるって、そうないことだと思うよ。「乗り物」であるがゆえに愛着があるエポナのランクインとか、本当に『ゼルダ』は作り手とユーザーの「愛」にあふれる作品だなあと実感するね。

◆「化粧が濃い」「ケバイ」との意見多数の大妖精さん。お世話になっていますが…というところかな

➡このおっちゃんが好きというよりも、釣りが好きで、そこにいるうちにいつの間にか好きになっちゃうんだよね

コレが売れてる&読者のおすすめGBソフトTOP20

ブルート全店売り上げより／98年12月7日～99年1月6日

コレが売れてるGBソフト

順位	PT	タイトル	発売日
1	3221.5	遊★戯★王 デュエルモンスターズ	98/12/17
2	1026.0	ドラゴンクエストモンスターズ~テリーのワンダーランド	98/9/25
3	727.9	ポケモンカードGB	98/12/18
4	430.6	ゼルダの伝説 夢を見る島DX	98/12/12
5	408.7	ポケットモンスター ピカチュウ	98/9/12
6	191.4	ワリオランド2	98/10/21
7	100.0	テトリスDX	98/10/21
8	94.4	ポケットモンスター赤	96/2/27
9	88.4	ロボットポンコッツ太陽バージョン	98/12/4
10	83.0	ポケットモンスター緑	96/2/27
11	78.2	ボンバーマンクエスト	98/12/24
12	68.0	ぽけっとぷよぷよSUN	98/11/27
13	55.8	ロボットポンコッツ星バージョン	98/12/4
14	48.3	サンリオタイムネット過去編	98/11/27
15	45.9	名探偵コナン 疑惑の豪華列車	98/8/7
16	33.2	もんすたあ☆レースおかわり	98/10/2
17	32.3	ゲームボーイウォーズ2	98/11/20
17	28.7	ドラえもんのGAME BOYで遊ぼうよデラックス	98/11/27
19	27.5	サンリオタイムネット未来編	98/11/27
20	26.9	バーコード対戦バーディガン	98/12/11

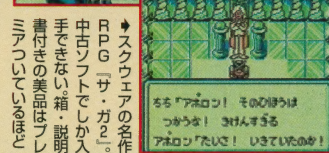
1月号読者アンケートより

読者のオススメGBソフト

順位	PT	タイトル	発売日
1	676	ポケットモンスター（赤・緑・青）	96/2/27
2	220	ドラゴンクエストモンスターズ~テリーのワンダーランド	98/9/25
3	187	ゼルダの伝説 夢を見る島DX	98/12/12
4	109	ポケットモンスター ピカチュウ	98/9/12
5	77	テトリス	89/6/14
6	74	ゲームボーイウォーズ2	98/11/20
7	52	不思議のダンジョン 風来のシレンGB	96/11/22
8	43	スーパーマリオランド2 6つの金貨	92/10/21
9	37	カエルの為に鐘は鳴る	92/9/14
10	32	ワリオランド2~盗まれた財宝	98/10/21
11	29	Sa・Ga2 秘宝伝説	90/12/14
12	21	牧場物語GB	97/12/19
13	20	スーパーマリオランド	89/4/21
14	20	聖剣伝説	91/6/28
15	19	Dr.マリオ	90/7/27
16	18	星のカービィ2	95/3/21
17	17	マリオのピクロス	95/3/14
17	14	ドンキーコングランド	96/11/23
19	14	第2次スーパーロボット大戦G	95/6/30
20	13	Sa・Ga3 時空の覇者	91/12/13

カードバトルが大人気!!

『ポケモンカードGB』を押さえてダントツで売り上げトップに入ったのが『遊★技★王デュエルンモンスターズ』。縁日では『遊★戯★王』専門の屋台が出るくらいの人気ぶりだから、うなずけるかも。過去の名作ソフトがランクインしているオススメソフトは、中古じゃないと手に入らないものもあるぞ。

◆売り上げ1位の「遊★戯★王」。今後も人気が続きそうなカードバトルタイプのゲーム。すでにミリオンセラー達成の快挙だ

➡スクウェアの名作RPG『サ・ガ2』。中古ソフトでしか入手できない。箱・説明書付きの美品はプレミアついているほど

はみだしランキング

今回掲載した『ゼルダ』人気ランキング、さらに詳しいランキングデータを掲載予定。いったいどんな結果がでてくるか、楽しみにしていてね。

ポケモンスナップ™

POCKET MONSTERS SNAP

タイトル	ポケモンスナップ
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ETC
プレイ人数	1人

A Happy New Year! ニャース!!

99年もまだまだいきますポケモン旋風!! その第1弾は誰もが楽しくポケモンのカメラマンになれるソフト『ポケモンスナップ』。当初予定だった64DDではなくカートリッジで発売決定!! お父さんも顔負けの名カメラマンになれるかな? これからは君のおうちのN64がカメラがわりだね。

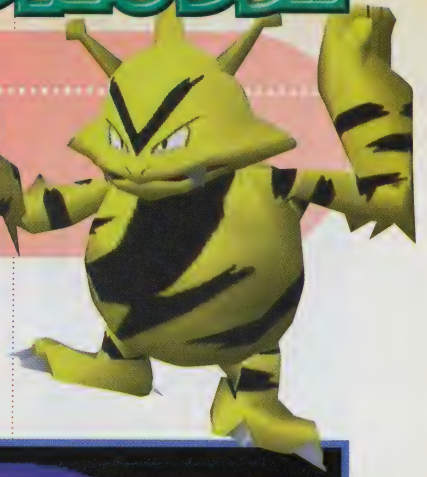
POCKET MONSTERS SNAP

1999年はポケモンの名カメラマンになろう!!

君もポケモンたちをバッチリ写せるかな

このゲームは、野生に生息するポケモンたちをカメラで撮影しよう!! というゲームなんだ。でもただポケモンたちを写せばいいってもんじゃないんだ。だって、ポケモンたちはいつも同じ場所で同じことをしてるとは限らないんだ。そう、彼らは常にいろんなことをしてるってこと。同じ写真は撮影できないってこと。

オーキド博士のポケモン研究所からスタートするんだよ

このゼロワン号に乗って、ポケモンアイランドの探検開始だぜ!!

どうやってポケモンの撮影をするのかな!!

ポケモンアイランドで撮影中にカメラのフィルムを使い終わってしまうと、研究所に戻るんだ。さて、いい写真を撮影することができたのかな？次に撮影に出かけても、もう同じ写真は撮ることはできないわけだから、ちょっとドキドキしちゃうよね。ちゃんと撮れてるかな?

博士に写真を見せるためにゲートを通って研究所へ

コースの途中でフィルムを使い終わると研究所へ。そのときに撮影にいかないと撮れない写真もあるんだ。だから、シャッターチャンスを狙うのも大変かもね

コースのいろんなところでポケモンたちを発見したら、もうそこからがシャッターチャンスだ。彼らの動きを狙ってカメラを構えれば、いつでもシャッターがきれるぞ。バッチリのタイミングで撮影しよう。ピカチュウのいい写真を撮ることが出来るかな？君の名カメラマンぶりに期待するぞ。

カメラを構えてピカチュウを狙おう。絶好のシャッターチャンスで記念写真をパチリ!!

君にもできるポケモン撮影ガイド

一、ポケモンのベストアングルを撮ろう
二、ちょっと楽しいアングルで撮ろう
三、君だけのオリジナリティを出そう

ポケモンのベストアングルを知るのだ

撮影したいポケモンがどのアングルならかわいく撮れるか?を研究しよう。水ポケモンは水辺にいるはずだし、飛行ポケモンはお空を飛んでいるはずだからね。まずは、ゼロワン号に乗りながら、ポケモンアイランドの地形を頭にたたきこんでおいたほうがいいかもね。

ポケモンの動きを知るのだ

次に、撮影したいポケモンたちがどんなところで遊んでいるのか、どんなものが好きなのかを知っておくことが大事だね。それによってポケモンたちの表情も大きく変わってくると思うんだ。やっぱりベストショットを撮るんだったら、それなりの研究が必要ってこと。

シャッターチャンスをのがしちゃダメ!

ドードー発見!!

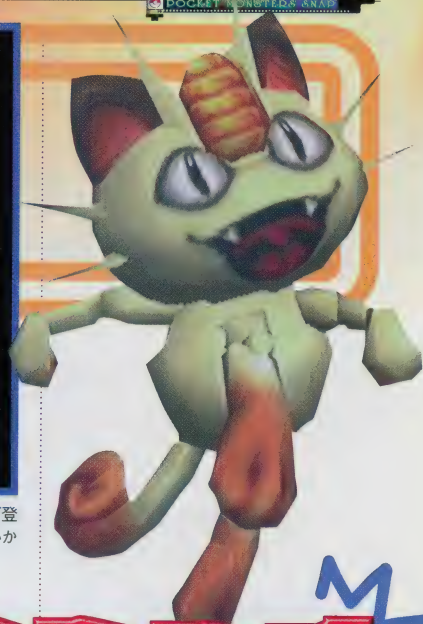
ピカチュウを追いかけていたら、突然現れて走り抜けていくドードーを見つけた!! これは絶好のシャッターチャンスだね

バタフリーみっけ!!

お空にも注意していないと飛行ポケモンを見逃しちゃうかもよ。といってる間にバタフリーを発見。ベストアングルで撮影できるかな?

ラプラスだ!!

海を見るとそこにはラプラスが!! しかもよっく見ると1匹じゃないみたい。さー、君の腕の見せ所だ。きれいな写真をとることができるかな?

出ました!! 崖の上からニャースが登場。なんとポッポを楽しそうに追いかけてるではないですか

イーブイを追っかけていたら新たなポケモンが!

イーブイ発見。そのかわいい姿を記念に撮影しちゃいましょう

イーブイを撮影しようとしていたら、なんだか岩の陰にピンクの丸い物が…

そこで、よーく見てみると、なんとそこにはあのポケモンの姿が…

どうせなら、イーブイと一緒に撮影しちゃおうかな?!

このでっかいポケモンはだ〜れだ!!

なんだか、お花畑で気持ちよくお昼寝しているポケモンがいるぞ。そう、もちろんあれはカビゴンだよね。もっと接近してその寝顔を拝見といきますか

やっぱりカビゴンでした。それにしても気持ち良さそうに寝ておりますわ。ちょっとやそっとじゃ起きないだろうね。では早速寝顔を撮影しちゃいますよ

お花畑のバタフリーを追っていると、なにやらおっきなポケモンを発見。見て見てこの大きさ。これはもう誰だかわかるよね? そーです。あのいねむりポケモンのカビゴンだ。なんだかメッチャ大きな体をしているよね。これは撮影しがいがありそうだ。もっと接近してその寝顔を撮影しちゃうってのはどうでしょうか?

TM

タイトル	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	容量	128M
発売元	任天堂	ジャンル	格闘アクション
発売日	99年1月21日予定	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	備考	コントローラパック対応

本誌と同時発売の『スマブラ』。みんなはもうプレイしているかな? 今月は登場キャラ8人のそれぞれの技をメインに紹介していくぞ。君の持ちキャラはもう決まった?

04:52

0%　13%

さむ～い冬もスマッシュヒットで熱くハマろう!

簡単だけど奥が深い熱血対戦ゲームだ!

見た目はワイワイとにぎやかそうなゲームに見えるけれど、コレ実はとっても奥が深いんだ。特に1対1の対戦なんかでは、格闘ゲーム顔負けの戦い方ができるんだ。君なりの攻略法を見つけて楽しんでほしいな。今月は編集部なりの遊び方を提案するからね。

基本的な戦い方は右の通り。とにかくガンガン相手にダメージを与えて、吹っ飛ばす。アイテムを使ったり、必殺ワザをつかったりしてダメージを増やそう。ダメージが少ない相手を吹っ飛ばしても、復帰されてしまう場合が多いので、最小限、100%以上のダメージを与えておくことを心がけようぜ。

1 とにかく攻撃

とにかくいろんなワザを駆使して相手にダメージを与えていこう

2 ダメージがたまったら

ダメージが100%を越え始めたらスマッシュ攻撃のチャンスだぞ

3 ふっとばすのだ!!

ここでアタック!! 相手を画面外に吹っ飛ばしてしまおうぜ

時間制限内なら何度でも復帰できる

1度画面外に落とされてしまっても、プレイ中は時間制限以内（ストックが残っていれば）なら復活は可能だ。なので、1ミスを気にするよりも、ガンガン戦って遊んだほうが絶対おもしろいぜ。復活をすればダメージは0%からの始まりになるから、またしても熱いバトルが楽しめるってわけ。

何回落としたか?が最終結果につながる。がんばっていこう

プレイの仕方もいろいろあるぞ!

ストック制

ストックがつきるまで戦え

タイム制

時間制限内に勝利をつかめ

BASIC ACTION

基本アクション

次にゲームの基本アクションの操作方法を紹介しよう。といっても格闘ゲームのように複雑なコマンドがあるわけではないから、初心者でもバッチリ大丈夫だぜ。

キャラクターの移動　3Dスティック

ジャンプ
空中ジャンプ可能

左移動
「はじく」でダッシュ

右移動
「はじく」でダッシュ

しゃがむ
空中で「はじく」と急降下

「はじく」って…

ここで表記している「はじく」という操作方法は、3Dスティックを「素早く倒す」ということなんだ。それ以外は「たおす」と表記しているぞ。

攻撃　Aボタン

パンチなどの通常攻撃はAボタン。連打や3Dと組み合わせて使おう

- A+3Dスティック「たおし」＝強攻撃
- A+3Dスティック「はじき」＝スマッシュ攻撃

必殺ワザ　Bボタン

必殺ワザはBボタン（各キャラの必殺ワザは18ページから）

アピール　Lボタン

アピールはLボタン。各キャラそれぞれポーズが違うんだ

防御　Zボタン

防御はZボタン。下のように組み合わせて使おう

- Z+3Dスティック「たおし」＝シールド移動
- Z+3Dスティック「はじき」＝緊急回避
- Z+Aから3Dスティック「たおし」＝相手をキャッチして投げ

基本アクションを覚えたら、今度はそれを応用してみよう。下の操作もきちんと覚えれば、相手からのダメージも軽くなる?かもね。アクションは操作が何より大事なんだ。

ジャンプ攻撃　ジャンプ中にA

ジャンプ中にAで空中攻撃ができる。3Dスティックと組み合わせよう。

受け身

Zボタン／Z+3Dスティック右で受け身転がり

相手に吹っ飛ばされた時に、着地寸前で、上の受け身のコマンドを入力することで、ダメージを軽減できるんだ。これをしっかり覚えておけば、投げられてもちょっとは安心かな。

吹っ飛ばされても慌てずにしよう

起きあがり方

倒れている時にAで起きあがり攻撃／3D左or右で転がりながら起きあがる

倒れているときには上の2通りの起きあがり方がある。ただ起きるんじゃなくって、相手に一撃食らわせたいときはAボタンだ。

アイテム攻撃

アイテムをAでつかみAで攻撃

アイテムは、カプセルや木箱の中に入っている。これを壊したら、すぐにAボタンでつかもう。攻撃もAボタンだ。アイテムを捨てたい時にはZ+Aボタンで捨てられるぞ。

アイテム攻撃で倒してやろうぜ

崖からの復帰

まずは崖につかまろう

ステージから落ちそうになったときは、空中でジャンプをしたり、ワザをだすなどして、崖につかまろう。つかまれば3D上で登れるし、Aでつかまりながら攻撃ができる。Zでつかまりながら回避ができるぞ。

まずはふんばってがけにつかまれるようにしよう

まずは遊び方を知ってもらいましょう!!

こんなモードが用意されているんだ

それでは、次にゲームの中身を紹介していきましょう。まずはモード。1人用のモードから、4人対戦まで、様々なモードが用意されているぞ。友達が集まったら即4人対戦だと思うけど、1人でもプレイすると結構いいことあるかもしれないよ。その秘密は来月号で教えてあげるので、それまでやりこんでおいてね。

1P MODE

1P GAME

1人用のゲーム。キャラクターを選択して、他のキャラと戦っていくんだ。途中で、思わぬ敵が出現するかもしれないよ?!

戦いの火蓋はきられた

TRAINING MODE

ワザの練習ができるトレーニングモード。相手側のキャラの行動を変えたりすることもできるぞ。まずはここでワザの練習かな。

コンボの練習にいいかも

ボーナスゲームもあるよ!!

1P MODEの途中にボーナスゲームがあるんだ。コレが実は結構難易度高し。まさにアクションゲームって感じなんだ。ぜひトライしてね。

ターゲットをこわせ

見た目よりハードだよ

台をのりついでいけ

これまた結構ムズいよ

VS MODE

時間制バトル

決められた時間内で戦う時間制バトル。この時間内で何回相手を落としたかで勝敗が決まるぞ。時間内なら何回でも復活できるのがいいぞ。

時間いっぱいまで戦え

生き残りバトル

ストック数がつきるまで戦うバトル。まさにサバイバルだ。相手をガンガン倒して勝ちまくろう。ストック数は変更できるぞ。

相手をぶっとばせ

時間制チームバトル

プレイヤーを赤、青、緑などにチーム分けをすれば、同じチーム内の相手には攻撃がきかなくなる等も可能。1対3のバトルもできるぞ。

2人なら意味なしだぞ

生き残りチームバトル

同じく生き残り制でもチームバトルは可能。チームを組んだら華麗なチームプレイで相手チームをやっつけて勝利を得ようぜ。

敵チームを倒そう

準備はいいかい!それじゃ早速バトル開始だ!!

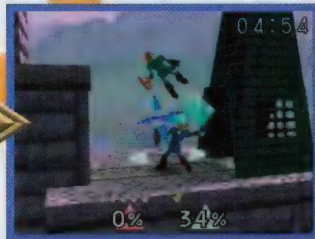
攻略指南

さて続いては、もうちょっとつっこんだ攻略方法を紹介していこう。このゲームは、みんなでワイワイ楽しむのはもちろんだけど、1人や2人でじっくり遊ぶにも適しているんだ。その奥深さを、この攻略方法でちょっとでも味わってもらえるといいんだけど……。

編集部ゲーマー、アンドレ。大型二輪免許取得中。教習所では反町隆史と仲良しに。最近のハマりはGB『遊技王』。髪を金髪の次は何色にするか検討中。

① 連続ワザをたたきこめ!!

基本は連続ワザで相手に一気にダメージを与える方法だ。それも通常ワザからつないでいく方が効率がよい。右の写真はリンクを使った連続技。まず、通常のA攻撃でけずり、ふっとばした所を先回りして、3D上+Aで上段に連続攻撃をしかける。落ち際に回転斬りでさらにダメージが与えられるぞ。

まずは、接近してAの突き攻撃。サクサクサクと決まっていくぞ

浮かしたら、上に向かって連続突き。これが快感なのだ

そしてとどめは回転斬り。これでダメージがたまるはずだ

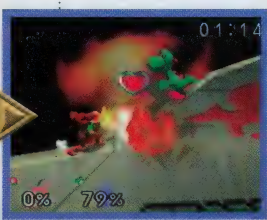
リンクコンボ

爆弾を出しながらブーメランで攻撃。倒れたところに爆弾なげて最後は突きだ

カービィコンボ

Aボタン連打で空中に浮かし気味にする。とどめはキックでダウンだぜ

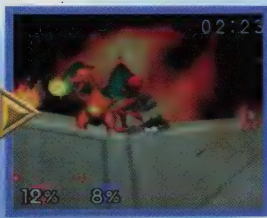
アイテムを利用せよ!!

アイテムを使うことも戦略のひとつだ。ただ、取ると強制的に動いてしまうアイテムもあるので、よく見極めてからにしよう。有効なのはボムなど、即効性のあるアイテムだ。とにかく取ったら相手に投げつけるだけでダメージを与えてくれるからね。

木箱やカプセルからアイテムは出現する。相手に取られる前に取ってしまおう。ただしボムには要注意だ

アイテムには持って使えるものと、投げたり置いたりして使うものがある。見極めて使っていこう

モンスターボールを利用せよ!!

アイテムのひとつだけど、何が出てくるかわからないのがこのモンスターボールだ。投げつけてモンスターを出現させたプレイヤー以外に効果を与えてくれるものが多い。ポケモンが何種類いて、どんな効果があるのかは、君が実際にその目で確かめてくれ。

モンスターボール出現。まずはゲットして、ステージ外に落ちないように投げつけてみよう。何が出るかな?

ポケモンによって様々な効果がある。ダメージバツグンのものもあるので、いろいろ試してみよう

CHARACTER

マリオ

ご存じマリオ。スピードもパワーもバランスがよいので、このキャラで操作を覚えるのがベストかな。必殺ワザがちと弱く感じるかも。

すべてにおいてバランスよしのマリオだ

B

ファイアボール

まさにファイアーマリオ。音もとっても懐かしい音なのです。

R

投げワザ

投げワザは相手をつかまえてぶんぶん回すジャイアントスイングだ。結構豪快に決まるのでダメージを与えて、相手をぶん投げてしまおうぜ。

B+3D上

スーパージャンプパンチ

下から突き上げるようにバババっと打つパンチなのだ。

B+3D下

マリオトルネード

くるくる回って攻撃。ジャンプ中にも使えるぞ。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

攻撃が安定しているので、マリオトルネードを使い、そこからスーパージャンプパンチでつないでいこう。

巨体がうなるぞ空飛ぶぞ

B

ジャイアントパンチ

腕をブンブン回してぶっ飛ばす豪快かつ爽快なパンチ。

R

投げワザ

投げワザはガッシとつかんでぶんなげるワザだ。これまたドンキーの体が大きいので小さいキャラを投げるととっても豪快なのだ。

B+3D上

スピニングコング

両手をぐるぐる回して空中攻撃。ジャンプ中も可能。

B+3D下

ハンドスラップ

バンバン地面をたたいて相手を攻撃。これも爽快なんだよね。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

ドンキーは寝てる相手にハンドスラップを使うとあっさり勝てる。ジャンプが弱いのでスピニングコングを使うといい。

CHARACTER

ドンキーコング

巨体がすてきなドンキーコング。1P MODEではもっとがたいのでかいコングに会うこともできるらしいぞ。確かめてみてね。

CHARACTER リンク

『ゼルダ』の興奮も覚めやらぬまま登場。服の色も選べるので、ゴロンの服、ゾーラの服なんて言って気分を出すといいかも。

ハイラルの平和を守った後はこちらで

B

ブーメラン

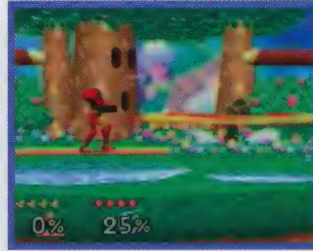
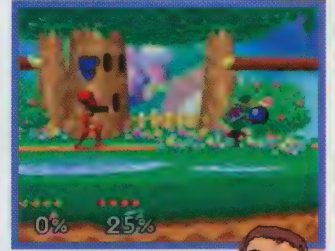
敵を攻撃して戻ってくる、頼りになるヤツだ。ジャンプ中もOK。

B+3D上

回転斬り

攻撃範囲が大きいので敵に囲まれたらこれでいきましょう。

B+3D下

爆弾

これが最高。相手もろとも自爆しないように気をつけて。

R

投げワザ

投げワザはフックショットをのばして相手を捕まえて投げるんだ。このフックショットがみたい人は距離をとって投げてみよう。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

俺の持ちキャラリンクはリーチ、攻撃と安定しているからブーメラン、打撃、回転斬りでどうにかなるはず。

その名はサムス。正体を知ってる人は秘密にしてね

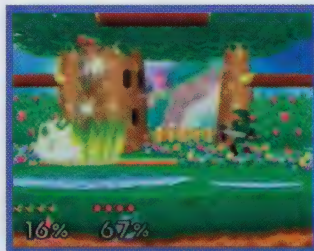
B

チャージショット

タメて発射するチャージショット。効果もハデハデでいいぞ。

B+3D上

スクリューアタック

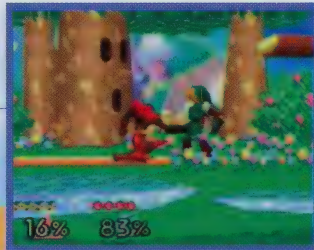
くるりと回って攻撃。足が長いのによく回れるよね。

B+3D下

ボム

爆弾です。空中でもまける?ので結構使えるワザなのだ。

R

投げワザ

投げワザも画面がいいです。ガッとつかまえてぶん投げるんだけど、きんもちいいぞ。相手にダメージを蓄積させて投げてしまおう。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

チャージショットの使い方次第で一発逆転できるが、タメすぎに注意かな。対空はスクリュー〜で終わりだ。

CHARACTER サムス

『メトロイド』から出演のサムス。『メトロイド』をクリアしたことのある人ならサムスの正体知ってるよね。実はね……秘密。

CHARACTER

ヨッシー

『ヨッシーストーリー』から出演。いろんな色のヨッシーがいるみたいだぞ。君はどの色のヨッシーでプレイするのかな?

舌を伸ばしてヨッシーです

B

たまご産み

相手をベロっと飲み込んでタマゴにしちゃいますよ。

B+3D上

たまご投げ

たまごを投げて攻撃。上方向にも撃てるので便利だよ。

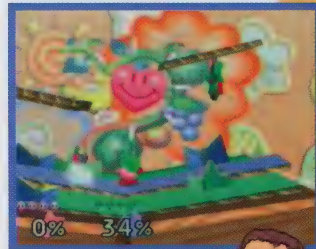
B+3D下

ヒップドロップ

くるりんと回ってお尻で攻撃。素早く出るのでいいぞ。

R

投げワザ

投げワザは、相手を口に含んで吐きとばしちゃうんだ。ヨッシーで遊ぶならぜひヨッシーアイランドでプレイしてね。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

ヨッシーは投げワザに強いから、たまご産み、投げワザを重視。とどめをさすにはヒップドロップがおすすめ。

64初登場のカービイです。かわいいでしょ

B

すいこみ

相手を吸い込んでそのワザをコピーします。絵もかわいいよ。

B+3D上

ファイナルカッター

ジャンプしてカッターで攻撃。飛び道具は、ちと使いづらいか。

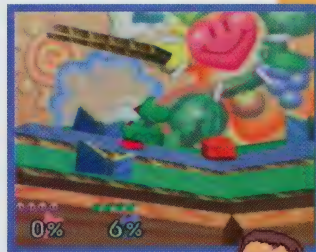
B+3D下

ストーン

石になってカチンコチン。上から落ちてくればダメージ抜群。

R

投げワザ

投げワザはびゅいーんと上まで一緒にいってポイっと投げるワザ。どこまで飛んでっちゃうの? ていうくらい飛んで行くんだ。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

技が少ないが、ファイナルカッターを重視して戦えばどうにかできる。出す場所間違えるとそのままサヨ～ナラで終わり。

CHARACTER

カービィ

ピンクの体のふわふわカービィ。他のキャラのワザをコピーすると、そのキャラの顔の帽子をかぶるのがとってもかわいいんだ。

CHARACTER

フォックス

砂漠の狐作戦とは全く関係のないフォックス。自分のステージではアーウィンも登場。しかも上に乗れるんだって。

雇われ傭兵隊フォックス。今回は1人で参戦

B

ブラスターショット

まさに光線銃。飛び道具としては最適だ。当たると痛いよ。

R

投げワザ

投げワザはとってもシンプル。通常攻撃が結構強いので、無理に投げにいかなくてもいいぞ。どうしてもという人はタメして。

B+3D上

ファイアフォックス

映画のタイトルじゃないぞ。まさに炎のフォックスなのだ。

B+3D下

リフレクター

相手の飛び道具を跳ね返すバリアをはれる。見た目もかっこいい。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

フォックスはブラスターショットがとにかく使えるが、リフレクターをうまく使うと対戦は楽になりそうだ。

ポケモン代表はみんなの人気者ピカチュウだ

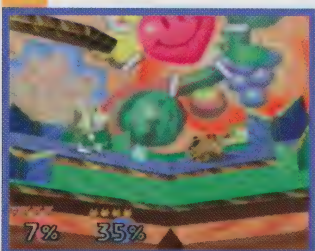
B

でんげき

飛び道具として使えるでんげき。発射時にはピカチュウ!!

R

投げワザ

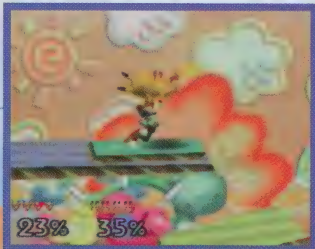
相手をつかんだらクルりとまわって巴投げ。ピカチュウの仕草もかわいくって、ぜひ出してみてほしいワザのひとつだぞ。

B+3D上

でんこうせっか

ビョーンと飛んで瞬間移動。飛んでいる間ももう1回移動できる。

B+3D下

かみなり

相手に接近してズドーンと落とすと威力抜群のかみなりだぞ。

ゲーマーアンドレのワンポイントアドバイス

必殺ワザや打撃系は弱いが、でんこうせっかをうまく使うことで投げワザにつなげやすくなるぞ。

CHARACTER

ピカチュウ

もはや国民的アイドル。我らがピカチュウ。かわいい仕草とはうらはらに結構強いので、初心者は迷わずピカで勝負してみよう。

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	3月4日予定
価格	7800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応
	バックアップカートリッジ

赤い月が古城を照らす。暗黒の闇に集うコウモリたち。悪魔城を舞台に繰り広げられるホラーアクションゲーム『悪魔城ドラキュラ黙示録』。N64では味わえなかった緊張感のあるアクションゲームがついにその姿を現す。悪魔と戦う準備ができただろうか？

漆黒の闇に向かう聖なる戦士たちへ

あくまじょうドラキュラもくしろく

悪魔城に集う魅惑のキャラクターたち

Dracula

登場人物 CHARACTER

ここに登場するのはいずれも悪魔城に集う人物だ。皆それぞれの運命でここに集まってきている。ドラキュラを倒すべく運命のラインハルトとキャリー。それを待ち受ける伯爵。決着は君がつける。

ラインハルト シュナイダー

ベルモンドの血を受け継ぐバンパイアキラー。伝統の武器であるムチを携え、単身悪魔城に乗り込む。悪魔城の城主、ドラキュラ伯爵をうち倒すまでは、決して帰らないと誓う。帰る場所もないというが……

キャリー ベルナンデス

退魔の力を持つ12歳の少女。不幸な過去と決別すべく、悪魔城に乗り込む。もちろん標的はドラキュラ伯爵以外ない。彼女の真の力が解放されるときがくる。

ローゼ

悪魔城でバラの世話をする女性。真っ赤に染まったバラの赤は……

マルス

悪魔城別邸で出会う少年。その他は謎に包まれている

ビンセント

巨大な十字架を背負う自称、老練のバンパイアハンター

レノン

悪魔城でアイテムを売る男。その正体は?

シリーズ初の3D構成による画面だが、違和感は全くない。むしろ新しいゲームながらも『ドラキュラ』を実感してプレイできる。ここでは簡単に画面や攻撃などのシステムの紹介をしていくことにしよう。

3D視点でも最初の10分間で慣れる。後はこの画面が楽しいはずだ

3D視点になって一番気になるのは敵との戦闘だが、これもロックオンなどのシステムを使うことで、問題なくプレイできる。視点も下のように3つから選べるので好きなものを使えばいい。

視点の変更やアイテム、サブ武器の使い方はCボタンユニットを使う。ジャンプ、攻撃はそれぞれA,Bボタンで使用可能。正当派のアクションゲームとして完成度の高い操作感になっている。

3つの視点がある

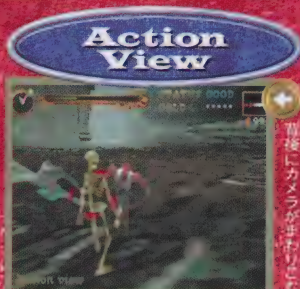
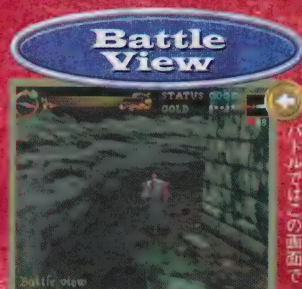
視点は右の3つ以外にも、ボス戦オンリーの「Boss View」というものがある。通常は「Action View」にしておけば、常に視点がキャラの背後にまわるので使いやすいと思う。床からのジャンプなどアクション操作が見にくい場合は「Normal View」がいいだろう。

Normal View

通常の画面ではこの画面

Action View

背後にカメラがまわりこむ

Battle View

バトルではこの画面で

敵を攻撃する

敵への攻撃はBボタンによる攻撃と、サブ武器、アイテム攻撃などがある。敵に自動的に照準が出るので、攻撃ボタンを押すだけで戦うことができるぞ。これがとってても便利なのだ。

出てくる敵はすべてうち倒してやろう

ボス戦でもボスだけを狙うことができる

ロックオン

ロックオンはRボタンで標的変更が可能。囲まれた時はこれで順番に倒せば楽だぞ。

アイテムを使う

アイテムはピンクの炎が灯った燭台などを破壊したり、敵を倒すことで入手可能。赤いジュエルをとることで、アイテム攻撃の使用回数が増えるぞ。アイテム武器は1種類しか持つことができない。

効力を発揮するアイテム武器を使おう

セーブ

セーブはステージ内にあるホワイトジュエルにさわることで可能。ファイルは4つまで作れる。

その場でセーブ。その場で復帰できる

Attack1 ムチ

ラインハルトの通常武器はムチだ。威力抜群

Attack2 ダガー

サブ武器はダガー。接近戦はこちらで

シリーズ伝統の武器を使うラインハルト。ムチはパワーアップアイテムを取ることでパワーアップ可能。ザコなら一撃で倒せるくらいまで成長するぞ。その動きもしなやかなので注目だ。

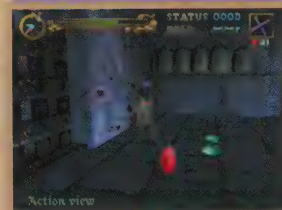
攻撃 ATTACK

『ドラキュラ』シリーズの攻撃方法といえば、やはりムチ。これをビュンビュンしならせて敵をやっつけるのは快感だ。今回もラインハルトがこの武器を使うことができる。ぜひ試して欲しい。

アイテムアタック Item Attack

短剣

敵に向かって飛んでいく短剣。ジュエル使用数も1回につき1つだ

クロス

ブーメランのように敵をなぎ倒してくれるクロス。とっても使えるぞ

斧

放射線状にとんでいく斧。威力はでかいが、結構使いにくいか?

聖水

聖なる水で敵を焼き尽くす聖水。範囲も大きく有効な武器だ

アイテムはレッドジュエルの取得数だけ使うことができる。ジュエルは敵を倒すと出現するので、必ずとっておくようにしよう。上の4つのアイテムはラインハルト、キャリーの2人に共通している。また、アイテムは1種類しか持てず、新しく取るとそのアイテムに変更になってしまう。

Attack1 エネボール

キャリーの通常武器。ボタンでタメも可能

Attack2 リング

キャリーのサブ武器。接近戦はこちらで

キャリーの攻撃法法は、エメルギーをためて発射するエネボール。タメ打ちすることで、敵を追跡するホーミング弾になる。パワーアップ状態で打てば貫通弾にもなる。

HP回復アイテム

ローストビーフ

体力回復の決定版、ローストビーフ。これで体力が一気に回復するぞ。見るからにとってもおいしそうなのだ。

ローストチキン

体力を少し回復してくれるローストチキン。回復アイテムは持ち歩けて、いつでも使うことができるぞ。

パワーアップアイテム

通常武器の威力をアップしてくれるパワーアップアイテム。一定数ゲットすると取ることができなくなる。

パワーアップアイテムは2段階までパワーアップすることができる。ラインハルトはムチの射程が伸び、キャリーはエネボールのタメ打ちの威力が増す。2つ以上このアイテムをとっていれば、出現しても取ることはできない。

そして悪魔城への道は開かれる・・

次はいよいよステージの紹介だ。全部でいくつのステージがあるかはまだ不明だが、今月は序盤の3ステージを紹介することにしよう。その3ステージは実はまだ悪魔城内には潜入していない。となると、一体どのステージで悪魔城場内にはいることが許されるのだろうか? すべては君の操作にかかっている。慎重に進んでいってもらいたい。

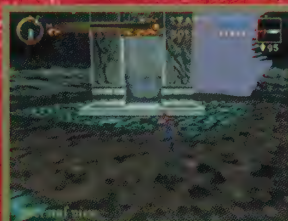
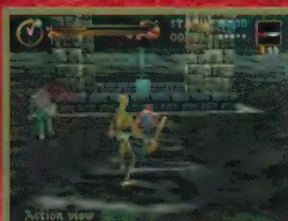
STAGE1

沈黙の森

Forest of Silence

すべてはこの森から始まる。すべての悪夢が・・・

オープニングステージは「沈黙の森」。寂れた森に横たわるいくつかの死体に、地中から出てくるスケルトン。最初にして不気味なステージの幕開けになる。しかも、プレイヤーがびっくりするような演出もあるので、ぜひボリュームを大きくして楽しんでほしい。

悪魔城へ向けて様々なトラップがラインハルトを迎えるのだが

4つの門をすべて解放しなければ先の道には進めないというが

迫り来るスケルトンのザコ敵たち。すべてうち倒そう

STAGE 2

城壁

Castle of Wall

巨大な門が行く手を阻む

いよいよ悪魔城への道が開かれた。といってもここはまだ城壁。左右の2つの塔を通過しないと先に進むことはできない。そして待ちに待った? シリーズ恒例のトラップゾーンが早くも登場。ジャンプタイミングが攻略のカギを握る、極めつけのアクションを楽しもう。

開かれた城壁への入り口。しかし悪夢への始まりでもある

塔の上にいくには階段を登っていくしかないのだが……

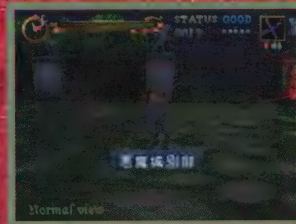
待ち受ける巨大な敵。弱点を見つけることができるか?

悪魔城別邸

Villa

静寂に包まれる謎の洋館

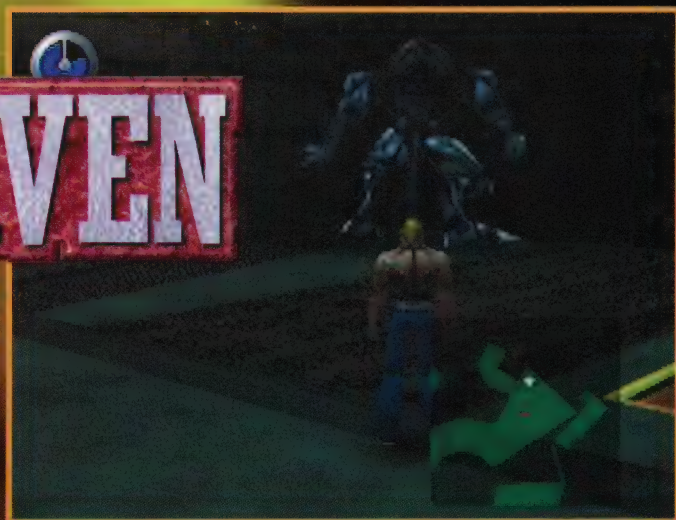
城壁を抜けるとそこは悪魔城別邸への入り口になっている。不気味な静寂をともなうこの別邸には、マルス、ローゼ、レノン、ビンセントとの出会いが待っている。彼らは味方か? それとも敵になるのだろうか? 別邸の先には謎の庭園もあり、そこで出会う巨大な敵に戸惑うかもしれない。だが、ここまで来たらもう後戻りはできない。すべての勇気を力に変えて戦い抜こう。もちろん謎解きも必要なので、頭をフルに働かせて各ステージに挑んでもらいたい。君のセンスが要求されるぞ。

ラインハルトを見下ろすこのマントの男は……?

別邸への入り口は開かれた。そこにあるものは……

「ドラキュラ」シリーズと言えば、やはりトラップ。崩れる階段や落ちてくるギロチンなど、「ドラキュラ」ならではの楽しい? トラップを楽しむことができる。腕自慢よ、ぜひ挑戦してくれ。

HYBRID HEAVEN

タイトル	HYBRID HEAVEN	価格	未定
発売元	コナミ	容量	未定
発売日	99年春	ジャンル	RPG

『悪魔城ドラキュラ黙示録』、『実況パワフルプロ野球6』に続くコナミ99年の大攻勢第3弾がこの新感覚RPG『HYBRID HEAVEN』だ。N64待望のRPGということもあり、その内容に興味津々だが、オープニングから始まるかなりハードでシリアスなストーリー展開にはぐいぐいと引き込まれていきそうだ。今回は判明した戦闘シーンをメインに紹介していこう。

謎に包まれた巨大都市の地下に進入せよ

HYBRIDHEAVEN

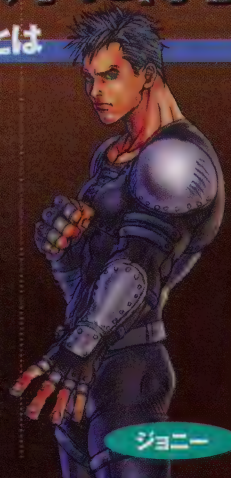
ミステリアスなオープニングシーン

ゲームのオープニングを飾るシーンはまさにミステリアス。大統領のTV会見を見つめる男ジョニーは、突然現れた男に「大統領の入れ替え計画」を遂行するべく、ある人物に会えと伝えられる。ジョニーの向かった先にいたのは、ディアスという男。だが、彼は頭に響く声にしたがい、ジョニーを撃ってしまう……。謎が謎を呼ぶストーリーに、今後の展開が楽しみだ。続報に期待せよ。

HYBRIDHEAVEN

主人公の行く手に待ち受ける運命は

地下巨大都市の暗部とは

この物語に登場する人物たちを何人かピックアップした。今現在、プレイヤーキャラがディアスというところまで判明した。また、ジョニーとホリーが恋人同士ということもわかったのだが、それ以外の情報や人物相関図は明らかにされていない。物語が進むにつれこれからどうなっていくのかも、まったくの謎に包まれている。気になるコナミからのリリースには「クローン」という文字もあったのだが…。

謎の組織に関わる正体不明の男。詳細は一切不明。

戦闘システムをキャッチした

戦闘は、ただコマンドを入力するだけではなく、リアルタイムに移動して、敵との間合いを考えて戦わなければいけない戦略的な要素があるぞ。

ATTACK

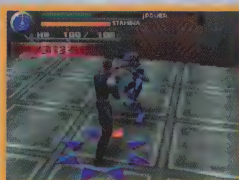
戦闘時には敵との間合いを判断し、自分でコマンドを入力する。「ATTACK」を選択するとプレイヤー側の攻撃になり、今現在持っている技を間合いや状況に応じて繰り出していくことになるぞ。技は戦闘により増えていったりするんだ。

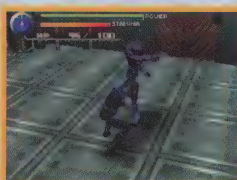
どんな技を使って戦うのか

基本的に肉弾戦となる戦闘は「右ストレート」や「左ミドルキック」など多種の攻撃が可能だ。「ATTACK」を入力した時点での軸足や体勢を考えて技を使えば、より効果的に使えるんだ。

GUARD

敵からの攻撃を防御する。体勢が不利な場合はこれでしのごう

STEP

8方向へ移動が可能。敵の攻撃をよんで移動して逃げよう

COUNTER

敵の攻撃をよんで、カウンター攻撃をする。成功しない場合もある

敵からの攻撃を受けた時に選択できるコマンド

左の3つは、敵からの攻撃を受けた場合に選択できるコマンドだ。状況で使い分けよう。

ESCAPE

組まれた状態から逃げる。成功しない場合もあるので注意して使おう

TAKE FALL

敵の技に対し、受け身をとりダメージを軽くする。失敗する場合もある

REVERSE

相手の投げ技などを返し技で応戦するコマンド。成功しない場合もある

敵につかまれたら

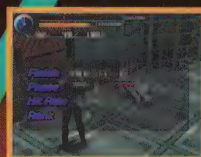
投げ技も豊富なこのゲームでは、相手につかまれた場合での応戦コマンドも用意されている。正しい判断で選ぼう。

パワーゲージを上手に使おう

戦闘時には画面左上にパワーゲージとスタミナゲージが表示される。パワーゲージは変動し、一定量たまれば攻撃することが可能なんだ。なので、パワーゲージがたまらない時に攻撃の間合いに入ってしまうと、敵の攻撃を受ける場合もあるんだ。常にゲージに気を配って戦闘することが大事になってきそうだ。

パワーゲージがたまれば戦闘コマンドが使用可能になる。相手の動きを読んで間合いに入ろう

戦闘に勝利すると

戦闘に勝利すると新しい技を覚えたり、体の部位（腕とか足とかってこと）も成長していくんだ。例えば左ストレートを主に使って戦った場合は、左腕が成長するなどだ。ということは、プレイヤーの戦闘スタイルによって主人公の成長も変化していくってことだ。君好みのキャラに育てるなら、しっかり考えて戦わないとダメだぞ。

まずは戦闘に勝利することから始めよう。負けられないよな

すると新たな技を覚えたり、体の部位が成長したりするんだ

牧場物語2

ぼく じょう もの がたり ツー

発売までもうすぐの『牧場物語2』。編集部では、一足お先につらくも楽しい牧場生活をおくる毎日だ。今月は牧場での基本的な生活と、舞台となる町や山を紹介するぞ。早く遊びたい気持ちはわかるけど、発売まではこの記事をよんで我慢してね。それでは牧場生活のはじまりはじまりー!!

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	99年2月5日予定
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

さぁきみだけの牧場生活をはじめよう!!

まずは荒れた牧場をきれいにしよう

⬆残された牧場はこんなに荒れてしまっている。早く何とかしなくては

スタートした状態の牧場は、草ぼうぼうで、石がごろごろの荒れ放題。まずはこの荒れ地の開墾から始めよう。最初はお金も少なく、農作物の種もあまり買えないので、結構時間があまるはずだ。石をハンマーで砕く、雑草を抜く、きり株をオノで割る、そしてクワで畑を耕すといった地道な作業が待っている。最初はアイテムのレベルは第1段階だから、畑を全部きれいにするのは結構大変だぞ。

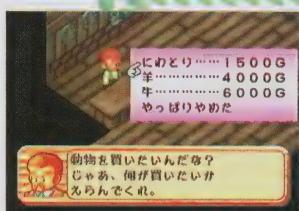
⬅家の中はこんな感じ。テレビは為になる情報が多いので便利。Cボタンでチャンネルを変えて番組をチェックしよう

9マス分で作物を育ててお金を稼げ

⬆最初のお金では種は1つしか買えないので、9マス分の畑があればOKなのだ

牧場がきれいになって、畑も耕せたら、町のお店(フラワーリリア)へ行って、農作物の種を買おう。最初は300Gしかお金がなく、種は1つしか買えないので、かぶの種がお薦めだ。かぶは毎日の水やりを欠かさなければ、すぐに成長するので、お金の回収が早いことが特徴。作物を売って、お金が少し貯まったらまた農作物の種を買って育てる、これを繰り返せばいいわけだ。

⬅お金に余裕がでてきたらちょっと高いけど、牧草の種も育てておこう。牛や羊を飼う時には必ず必要になってくるぞ

お金が貯まったら動物達と過ごそう

⬆ニワトリは最高6羽まで飼える。でもエサ代が結構ばかにならないのだ

1年目の春・夏はとにかく農作物をどんどん育ててお金をかせいでおこう。そしてお金がある程度貯まってきたら、今度は動物を育ててみよう。最初はやはり値段の安いニワトリ(1500G)がおすすめかな。毎日産んでくれるタマゴは出荷できるし、タマゴをかえすと3日でヒヨコになるのだ。もちろんお馴染みの牛や今回から登場の羊も是非育ててみたい動物だよね。

⬅牛は搾乳機を買えば牛乳が、羊はハサミを買えば毛を出荷できる。道具は町の道具屋リックのお店で購入できるのだ

レベルアップで楽々操作

今回の『牧場』ではクワやオノなどのアイテムは、使い込むほどに3段階までレベルアップしていく。体力の消耗も少なくなるし、便利になるのでガンガンレベルを上げよう。

⬅最初は大きな石や切り株は6回叩かなければ壊れないけど、3段階までアップすると1回で壊せるのだ

➡アイテムがレベルアップするとファンファーレが鳴って知らせてくれる。金色になったら3段階へのレベルアップだ

はみだし牧場物語2　大事なセーブポイントは、コントローラパックにも保存しておこう。また自慢の牧場データをコントローラパックにコピーすれば友達のカセットでも見ることができるぞ。

春・夏・秋・冬それぞれの季節に応じた生活をおくろう

春の月 いろんな人に話かけて情報収集しよう

◆ゲームが始まると市長のトーマスが町の中をいろいろと案内してくれる。さすが市長!!

1年目の春は牧場の開墾と情報収集に精をだすべし。結構時間もあるはずなので、いろんな所に出かけてたくさんの人に話しかけよう。この時得た情報は、のちのちきっと役に立つはずだ。

◆最初はやっぱりかぶがお薦め。でもじゃがいもやキャベツも気分が変わっていいかも。ムーンドロップ草は余裕がないとね

◆最初のイベントは種まき祭り。一年の豊作を祈って空から種をまくお祭りだ

◆お祭りには行商人のサミエルもいる。怪しそうな物を売ってるけど、大丈夫？

毎年同じに日に行われるイベントは、ほぼ週に1回のペース。イベントの前日には誰かが知らせにきてくれるので、忘れることはなさそう。それでも忘れちゃったらリセットするしかないね。

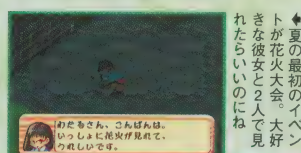
1日/新年祭 8日/種まき祭り 17日/草競馬
19～22日/女神さま選びの投票 23日/花祭り

夏の月 作物をたくさん育ててお金を貯めよう

◆夏の作物を代表するのが、トマトとトウモロコシ。特に真っ赤なトマトはおいしそうだね

◆舌には自信があるというグルメマン。一目おかれる存在だけど、なんとなくいやなヤツ

夏はひたいに汗して働く季節。この頃になるとお金も少し貯まってきているはずだ。種を多めに買って、農作業中心ですすめるもよし、思い切って動物を飼うのもいいぞ。この頃になると1日のなかでやらなければならない作業が結構おおくなってくるので、あっという間に日が暮れてしまう感じだ。

◆夏の最初のイベントが花火大会。大好きな彼女と2人で見れたらいいのにね

◆夏はやっぱり海。海祭りの水泳大会で優勝するとステキな賞品がもらえるぞ

1日/花火大会 9日/作物祭り 17日/蛍祭り
24日/海祭り

秋の月 動物の世話は毎日欠かさずにていねいに

一生懸命働いていれば、この頃には結構お金も貯まっているはず。畑を大きくしたり、牛や羊を増やしたりといろんな事が出来るはずだ。個性あふれる牧場作りはこれからが本当の勝負。ただ冬に備えて牧草はたっぷりと確保しておかないと、エサ代がかさんで大変だぞ。私のように(?)女の子に目もくれず、ひたすら牧場での厳格な生活をおくるのもいいかも。

◆たまには気分をかえて釣りをしてみてはいかが。もちろん釣ったさかなは出荷できるぞ

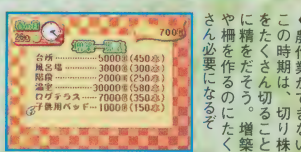
◆自慢の牛を持ち寄って、1番の牛を決める牛祭り。1年目での優勝は難しいぞ

◆秋といえば実りの季節。あちこちにきのこやブドウなどいろんな実りがあるのでさっそくとりにいこう

◆収穫祭でマリーに手作りの食べ物をすすめられた。何かイイ感じになってきた

イベント情報
4日/牛祭り 12日/収穫祭 20日/卵祭り
28日/草競馬

冬の月 冬にしかできないこともたくさんあるぞ

◆全面真っ白な雪景色になった冬の日。こんな寒い中でも山中の茶店は営業中だ

◆農作業ができないこの時期は、切り株をたくさん切ることに精をだそう。増築や柵を作るのにたくさん必要になるぞ

冬は外で作物を育てられないので、動物達のお世話が中心になる。結構自由時間が多いはずなので、女の子にいろいろとアタックするのにはいいかもね。冬の月はイベントも多いのでチャンスはたくさんありそうだ。あと鉱山はこの時期しか行けないので、是非行っておこう。結構いいものが掘り出せるぞ。ただしクワを持っていくのを忘れたら地面を掘れないので要注意。

◆鉱山に入ると、5時になるまでか、体力がなくなるまで出られなくなるぞ

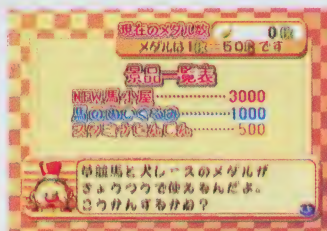
◆クリスマスイブにあたる聖夜祭。記念に残るいい思い出ができたらいいよね

8～30日/鉱山解放 10日/感謝祭 19日/犬レース
24日/聖夜祭 27日/精霊祭 30日/年越しの集い

はみだし牧場物語2 牧場で飼える動物達はウシや羊は8匹までで、ニワトリは6匹までとなっている。ニワトリにも名前が付けられので、全部そろうと名前を考えるのも結構大変なのだ。

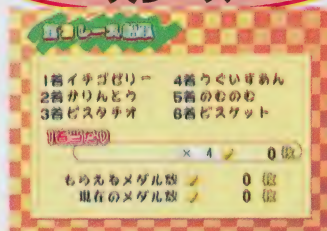
草競馬場

普段は入ることのできない広場の奥にある草競馬場。年に3回ここが解放され、馬や犬のレースが行われる。レース場では、町中では売っていないものを買うこともできるし、レース結果を予想して、コインを貯めればレースの時にしか手に入らないものを入手することもできるのだ。また自分の牧場で飼っている愛馬や愛犬がレースに出場することもあるので、あまり変な名前にしていると、レースにでた時かっこ悪いぞ。

◆広場の奥にある草競馬場の入口。普段は関係者以外立ち入り禁止で中に入れない

◆レースの時だけコインと交換に、町では手に入らないこんなものが入手できるのだ

草競馬

◆優勝を予想するのは結構難しいぞ。お金に余裕がなければやらない方がいいかもね

犬レース

◆毎日の可愛がりかたがレース結果に影響するらしいぞ。ちゃんと話しかけてあげよう

◆いつもは作物を集荷しにきてくれるザクがお店をだしているぞ。なんかかわった物はあるのかな

広場

ぽかぽかと暖かい日には、のんびりベンチに坐って過ごしたい感じの花の芽町の広場。普段はあんまり人通りは多くないけど、イベントの日は町中の人がみんな集まってくるので、かなりの賑わいをみせる。お気に入りの彼女を見つけたら、さっそく話しかけてみよう。

◆イベントの時にはこの町に住んでいるほとんど全員が顔をそろえる。みんなに話しかけよう

トーマス

花の芽町の町長さん。町のみんなから慕われている優しい性格だ。ゲームが始る時に町の中を案内してくれるので、いろんな所に連れていってもらおう

広場
草競馬場

グリーン牧場

動物を飼いはじめると頼りになるのがグリーン牧場のダッド。頑固だが、面倒見がいいので、動物に関することで困った事や分からない事は何でも相談しよう。またあるイベント後に子馬を連れてきてくれたり、愛馬や愛犬をレースに出場するように勧めにきてくれるのもダッドだ。ちなみにグリーン牧場にいる愛想の悪いにいちゃんの名前はグレイ。動物の扱いがうまく、本当は優しい心の持ち主だから、仲良くしよう。

◆動物達や動物のエサはグリーン牧場で購入する。ちゃんと責任もって育てなきゃね

◆ダッドが動物達を預かって欲しいって言ってきた。本当にちゃんと世話できるのかな

ダッドにあずかって欲しいと頼まれる動物達の世話は完璧にやろう。エサをあげて話しかけるだけじゃあダメ。ちゃんとブラッシングも忘れずに毎日してあげるようにしよう。

➡ここが月山の頂上。大好きな彼女と2人で、ここから夜景をみれたらいいよね

⬅釣りは、さおを装備してBボタン押しっぱなし。うきがゆれたらBボタンをはなす

月山

とっても広くてみどころいっぱいの月山。ここではたくさんの動物達や草花を発見することができる。特に実りの秋には、ブドウやきのこなどいろんなものが手に入りそうだ。またコロボックルの住む洞窟や、冬の一定期間しか入れない鉱山など、不思議な場所が多いのも特徴だ。さらに釣りができるのも月山での楽しみのひとつ。釣れそうなポイントや時間帯などの最新情報は、なぜかエリィと仲がいい自然を愛する釣り人グレッグがいろいろと教えてくれる。ちなみに謎のコロボックルはアーサー、ビリー、カルロスの3人。年齢は40才位で、きのこが好物とのこと。まだまだ秘密がありそうだね。

⬆不思議なコロボックルが住んでいる月山の洞窟。最初はうまく会話がつながらないのだ

月山に行くには

ゲーム序盤では月山の頂上へいく橋が壊れていて、先へ進めないのだ。でもご安心。ゲームを進めていくと、山に住む大工の源さん達が壊れた橋を改修するアルバイトに誘ってくれる。橋が直れば山へ行けるし、アルバイト代ももらえるので、時間がゆるせば手伝おう。源さんは仲良くなるとサービスしてくれるぞ。

⬅仕事は毎日3時までなので、終わってから町へ出かけてもまだお店が開いている時間だ

山の温泉

⬅ここでも源さんが登場する。またアルバイトに精をだす毎日になりそうだ

➡やっぱり温泉は気持ちいいよね。だれかと一緒に入ったりするのかな

体力回復に効果があるのが温泉。家にお風呂を増築出来ればいいんだけど、先立つお金が無ければダメ。そんな時は山の中にある温泉に入って体力を回復しよう。でもゲーム序盤では温泉はまだ無くて、あるイベントをクリアしてからでないと入れないのだ。まあイベントといっても源さんの手伝いをすることだけどね。

クリフ

人間不信のため山の中でタカとともに生活をおくる。どのようにゲームに関わってくるのかはまだなぞだ

ごあんない

みんなと楽しく過ごそうよ

海岸

前作には無かった海岸が今回から登場!! ここでの定期的なイベントは夏の月17日の蛍祭りと24日の海祭りの2つだけしかないけど、思い出作りには最適の場所だけに、時間があったら遊びにくるのもいいかも。

⬅海祭りの水泳大会の後はみんなで記念撮影をおこなうのだ。アルバムに記録を残そう

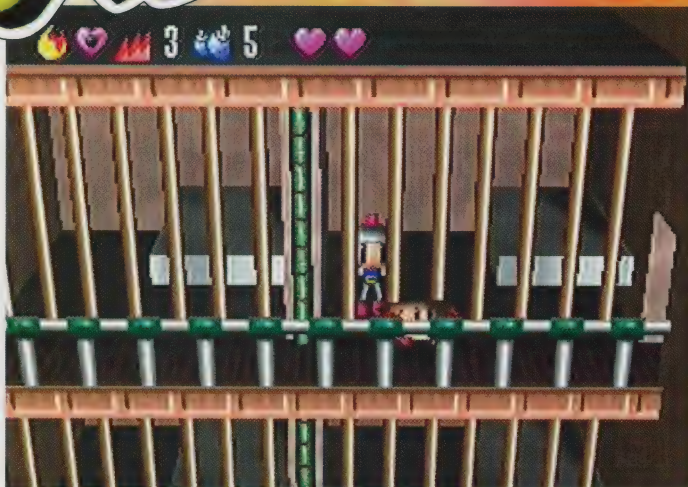
➡人生に疲れたら、ぼーっと海を見つめるのもいいかも。私生活でもよくやってます、はい

➡ご先祖の霊を送りだす蛍祭り。厳粛な気持ちでお祈りしながらみんなの幸せを願おう

 編集部で人気が高いのはブドウ園の娘カレン。わがままそうだけど、実は優しくていい子という感じがいいのかも。みんなはどの女の子がお気に入りかな。

タイトル	爆ボンバーマン2	容量	未定
発売元	ハドソン	ジャンル	アクション
発売日	4月予定	プレイ人数	1～4人用

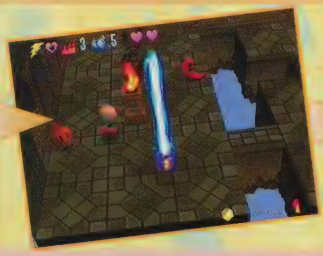
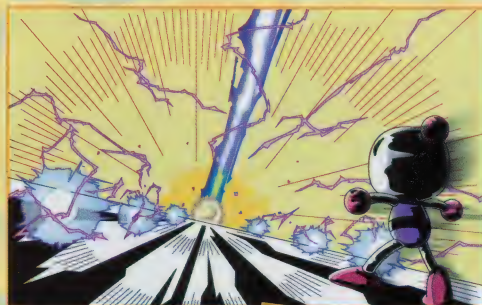
B.H.B団の総帥ルキフェルスに捕まってしまったボンバーマン。助けてくれたのは、タマゴから生まれたポミュだった。2人で力を合わせて、魔神サートゥスの復活を阻止するのだ!!

↑ポミュと一緒に戦うボンバーマン。1人プレイの時はコンピュータが操作してくれるポミュは、2Pが操作をする事もできるんだ

↓爆弾で仕掛けを作動させて、リフトに乗り込む。こんな仕掛けがいっぱいだぞ。このナゾなんてまだまだ簡単な方だとか…

属性ボムは全部で5種類!?

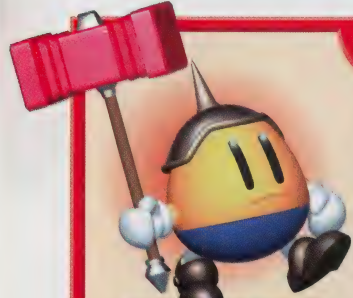
先月号で紹介した「火」「水」「土」のボムに加えて登場した2つの属性ボム。これで5種類のボムが登場したけど、これで全部なのかな!? 秘密もあるのかもね。

雷のボム

強烈な電撃をお見舞いすることができる「雷」属性のボム。爆弾を中心に電撃の爆発が起こり、4方向に電気の弾が飛び散っていく。電気と言えば思いつくのは機械。きっとこの爆弾で、機械へ電気を供給するなんていう謎解きもあるんだろうね。電気といえば、水に強いって鉄則（?）があるから、水属性の敵には効果バツグンなのかも知れないぞ。

ポミュの成長はキミ次第!?

➡いつもボンバーマンといっしょにいるポミュ。冒険を助けてくれるんだ

ボンバーマンと一緒に行動するお助けキャラのポミュは、ある条件で変化するんだ。しかもポミュの変化は１通りだけでは無いらしいぞ。育てかた次第でいろんな姿に成長するんだ。ポミュは爆弾を使うことはできないんだけど、形態が変われば攻撃もレベルアップ! ハンマーで敵をたたいたり、回転アタックで気絶させたりしてボンバーマンを助けてくれるんだ。

ハンマーバージョン

兵士のような格好をしたポミュ。手に持っている大きなハンマーで敵を叩いてくれるんだ。敵をやっつけることはできないけど、気絶させてくれるぞ。初期形態よりも気絶させる時間が長いのかな!?

➡きらきらと水面の光るきれいなステージだね

➡敵に駆け寄ってポミュがハンマーアタックだ!!

➡トゲトゲだらけでとっても痛そうな敵がいるけど…

➡ハンマーなら大丈夫。体当たりだとこっちが痛そうだもん

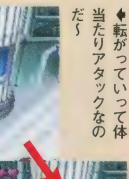
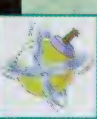
トサカバージョン

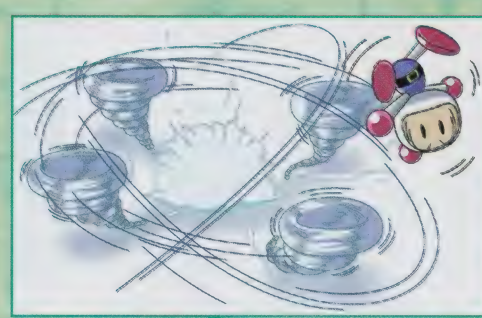
赤いトサカが背中にはえた「トサカバージョン」。まんまるにふくれて、４本足で…、いかにも肉弾戦に強そうだよね。攻撃も回転しながら体当たりするみたいだよ。ちょっと頼れる感じだぞ。

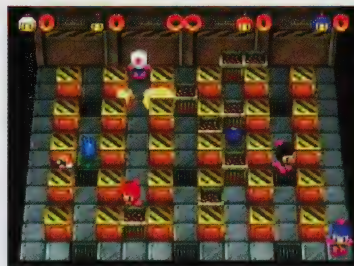
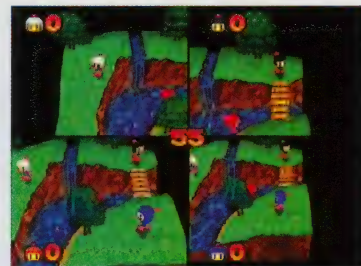
➡転がっていって体当たりアタックなのだ〜

➡ボンバーマンとポミュ。そして目標の敵発見

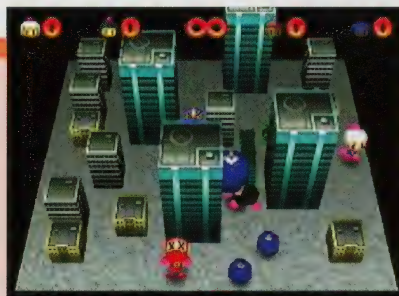
➡攻撃を受けた敵が後ろに飛ばされたぞ。結構強力だね

➡ポミュが敵に向かってまっすぐ向いて準備万端

風のボム

強風を吹き起こして敵を切り裂く「風」のボム。切り裂くっていうぐらいだから、強い風が空気中に真空状態をつくって物体を切り裂くという「かまいたち」みたいなものなんだろうね。画面写真では、小型の竜巻みたいなのが四方にとんでいってるのが分かるよね。攻撃以外にも使い道がありそうだけど、どんな使い道があるのかな? 何属性の敵に効果が高いんだろう!?

お待たせしました！待望のバトルモード大公開!!

最近はいろんな分野で活躍しているボンバーマン。でもやっぱり基本は対戦バトルでしょ、と思ってる人に朗報! 先月号では存在が明らかになっていなかったバトルモードだけど、今回の『爆ボン2』にはちゃーんと用意されていることがわかったんだ。しかも今回は、いつものサバイバルバトル（生き残りをかけた対戦）以外にも新たな対戦モードが登場することが判明。ボンバーマン史上初の画面4分割バトルだって楽しめちゃうんだ。前作では、爆弾が爆発したときの炎は3D風だったけど、今回は昔みたいに4方向に炎がのびるタイプに戻ったので、かつて対戦で白熱した人も馴染みやすそうだぞ。

⬆なつかしいって思う人もいるよね、このステージ。初心に返ったつもりで対戦しちゃおう

⬆ボンバーマン史上初の4分割バトル。バトルにもいくつかのモードが用意されているんだ

サバイバルモード

自分の生き残りをかけて対戦するいつものバトル。爆弾を仕掛けてひたすら相手を攻撃するんだ。ステージ内に設置されたブロックを壊すと、いろんなアイテムがでてきて、爆弾の火力がアップしたり、爆弾を蹴れるようになったりするんだ。多人数対戦で熱くなれるモードだよ。

⬅ミニチュアの町ステージなのか、巨大ボンバーマンステージなのか…

⬅ステージ内の建物だって爆破できちゃう。これだけでも結構楽しめそうだよね

➡いつもながらの定番ステージ。炎が十字に戻ったのでこのステージが存分に楽しめる

➡最初は対戦そっちのけでアイテム集めにいそしんじゃうってのが人情だよな

➡赤ボンに注目。爆弾をでっかくする「ためボム」を使ってるよね。こわそ〜

キング&ナイツ

前作のチームバトルにあたるのがこのモード。2人ずつのチームに分かれて、自分のチームの王様を守るんだ。ボンバーマンはさしずめ、王様を守護する騎士ってわけだね。ボンバーマンは、やられても何度でも復活するけど、王様がやられちゃったら負けなんだ。何とかして守らなきゃ!

⬅画面両側のハートマークが王様のヒットポイント。ハートが無くなると負けなんだ

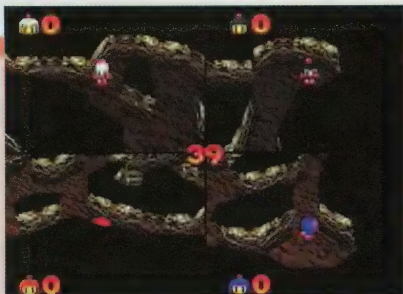
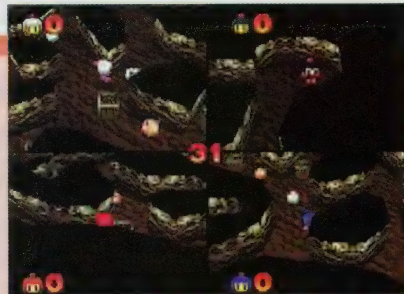
⬅この王様たちってば動き回るんだよね。もう〜、うろちょろすんなよ〜

➡うお〜、2人もためボムを作ってるぞ。王様どころじゃなくなっちゃうかもね

➡どか〜んと爆弾が大爆発。うわ〜大丈夫!? ボンバーマンじゃなくて王様がさ

➡王様同士が近くにいると、味方が仕掛けた爆弾の炎にも巻き込まれちゃいそう

タイムアタック

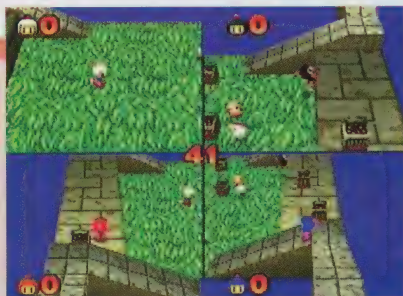
ステージのどこかに隠されたクリアアイテムのカギを誰よりも早く見つけた人が勝ち。4分割の画面で、入り組んだダンジョンを駆け回ろう。もちろんライバルを見つけたら即攻撃! 相手のじゃましてカギをゲットしなくちゃね。制限時間もあるみたいだけど、時間切れになったらどうなるの!?

➡くねくねっとした洞窟のステージ。このどこかにクリアアイテムのカギがあるんだ

➡アイテムが隠れているボックスを発見したらとりあえず壊してみなくちゃね

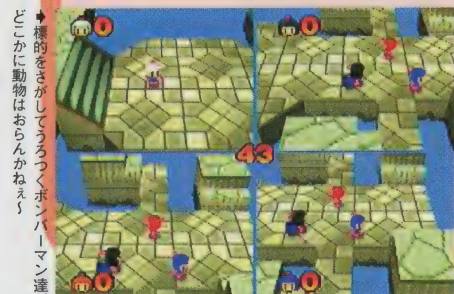
➡ライバル同士が出会ったらもちろんバトルが始まるよね。目的なんてそっちのけ!?

➡洞窟の中にもこんな広い空間があるんだね。なんだかバトルがしやすいぞ

➡これだけバトルをしてるってことは、近くにカギが見つかったのかな

スコアアタック

制限時間内により多くの動物を攻撃せよ! スコアが1番高い人が優勝だ。なんで動物を攻撃するのかはナゾだけど、とにかくスコアをかせぐのが目的。ステージ内をうろちょろしている動物達めがけて爆弾を投げつけちゃおう。そうそう、もちろんライバルにも爆弾を投げつけようぜ!

➡右上の画面にいるのが動物かな!? いったいなんの動物かはよくわからないなぁ

➡こっちにいるのはニワトリかな。とにかく爆弾を置きまくるんだ

➡標的をさがしてうろつくボンバーマン達。どこかに動物はおらんかねぇ～

➡黒ボンと赤ボンが戦ってるスキに、青ボンと白ボンはスコアをかせぎにいったぞ

➡爆弾が連鎖反応で大爆発したのかな。いったいだれのスコアになるんだろうね

爆ボンバーマン2 ナゾのコインは来月以降に公開!!

いままでのシリーズに見たことも無いアイテムが出現。『爆ボン2』のストーリーモードには、新アイテムのコインが登場するんだ。どうやらこのコイン、集めることができるらしいんだけど、使うこともできるらしい…。いったいどんな風に使うのかはまだナゾなんだけど、コインを使うっていったらあの使い道しかないような気もするんだけどねぇ。どうやったらコインを入手することができるかも分からないけど、とにかく続報を期待して待とう!

⬆きらきらと光るこのコイン。どこかで使うことができるらしいぞ。敵を倒すと手にはいるのかなぁ

⬆ずいぶん大きなコインだよね。ボンバーマンも重そうにしてるぞ。どこへ持っていくのかな

SD飛龍の拳伝説

タイトル	SD飛龍の拳伝説（レジェンド）	容量	96M
発売元	カルチャーブレーン	ジャンル	3D対戦育成格闘ゲーム
発売日	99年1月29日	プレイ人数	1～2人用
価格	6480円（税別）	備考	振動パック対応・GBパック対応 コントローラパック対応

ゲーム内容のバージョンアップのため、発売が少々延びていた『飛龍』最新作。ついに1月29日、満を持しての登場となるぞ。今月紹介するコマンド表を活用して、君も最強の戦士を育ててくれ。

お待たせ！ ついに発売につき、技コマンド一挙公開だ

最終的には54キャラが使えるようになるのだ

格闘はトーナメントと対戦モードはもちろん、主人公・龍飛の生いたちが分かるストーリーモードでも楽しめる。物語の中で仲間やライバルと出会ったりして、使えるキャラがどんどん増えていくんだ。

↑トーナメントはキャラレベルに従い、上ランクの大会に参加可能に

↑友達と楽しめる対戦。お宝は交換しても、ここじゃ負けられないね

↑ストーリーは師匠、ライバル、親友たちと対戦しながら進めていく

お宝装備で育てる楽しさ、集めるハマリ度！

対戦したり、買って入手するお宝がキャラの強さを決める。キャラに装備して、どんどんお宝経験値をあげていこう。今作のお宝は22種類だけど、宿る精霊や属性を選ぶことで、数百種類にも広がるのだ。

↑最適のお宝装備をしよう。もちろん前作『ツイン』のお宝も使える

↑お店でお宝の属性を4種類から選ぶ。レベルによって値段も違うぞ

↑お宝に宿る精霊は11種類。それぞれ個別の特殊能力を与えてくれる

簡単操作で、みんなびっくりの大技が出せちゃうのだ

今作で最も注目してほしいのは、なんといっても格闘の本格ぶりだ。前作でも好評だったST・SD技はもちろん、心眼システムや連続コンボヒット数が表示されるのが何とも快感なんだ。マニアックになりがちな格ゲーだけど、親切設計で初心者はもちろん、上級者も納得のデキに仕上がっているぞ。

↑すげー気持ちいい連続コンボ。なんと99連まで可能

↑攻撃のツボが表示される心眼は、ON／OFF可能だ

コマンド表について

- **P** パンチ　**K** キック
- **大** 大技ボタン（Cボタン下）
- **ひ** 秘奥義ボタン（Cボタン左）
- **S** サイドステップボタン（LかZトリガー）
- **（近）** 相手の近くで　**（空）** 空中で
- **ST** 相手の攻撃を避けながら攻撃する技
- **SD** 相手の攻撃を捌き、攻撃に転じる技
- **ダウン** 相手ダウン時にかける追い打ち技

↑SD、ST技はダメージが大きい上、カッコよくて気持ちいいぞ

基本操作

龍飛

ストーリーの主人公。指が覚え込むまで練習しよう。通常技をうまく繋げれば、コンボを最も出し易いキャラだ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ちょうちゅう	→P
	とうきゃく	→K
	ジャブ	↓P
	そうたい	↓K
	せんぷうきゃく	大
	とびげり	←→大
	りゅうがそくとう	→大
	りゅうがれんきゃく	→大大大
	コンビネーション1	PPKKK
	コンビネーション2	PPKK↓K
	コンビネーション3	P↓PPK
	コンビネーション4	P↓PP↓K
	コンビネーション5	KKK
	コンビネーション6	KK↓K
	コンビネーション7	K↓K
投げ	とうしんそうたい	(近) 大
飛び道具	きんりゅうは	↓→大
対空	りゅうおうきゃく	↑大
ST	STそうたい (上段)	↓大
	STにききゃく (下段)	←大
SD	SDようほんしうん	(G中) ←P
	SDへいもんきゃく	(G中) ←K
秘奥義	しんひりゅうのけん	ひ
	かえんりゅうじんきゃく	↑ひ
	ちょうきんりゅうは	↓→ひ

ハヤト

彼も龍飛同様、バランスのいい戦いぶり。技数は少なめだが、SDの間をのみこめば、こいつが最強キャラかも…。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	あげめん	→P
	うしろまわしげり	→K
	しゃがみしょうだ	↓P
	すりげり	↓K
	かすみ	→大
	とびよこげり	←→大
	コンビネーション1	PPPP
	コンビネーション2	P→PPP
	コンビネーション3	KK
	コンビネーション4	K↓KK
	コンビネーション5	K↓K↓K↓
投げ	せおいなげ	(近) 大
飛び道具	ほうれいしょうき	↓→大
対空	げんりゅうか	↑大
ST	STはらいげり (上段)	↓大
	STたつまきげり(下段)	←大
SD	SDこてがえし	(G中) ←P
	SDはらい	(G中) ←K
	SDつづらおり	(こてがえし中) ひ
秘奥義	げんりゅうかてんしょう	ひ
	しんぎやみぼたるかい	↓ひ
	ざんざざん	↓→ひ

昇龍

カッコと同じく、技もド派手。動きが軽く、次の動作への時間がかからないので、どんどん技をつなげていける。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	エルボー	→P
	ニーキック	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみスピンキック	↓K
	ドロップキック	→大
	サマーソルト	大
	スペースローリングエルボー	←→大
	コンビネーション1	PPPPP
	コンビネーション2	PPPP大
	コンビネーション3	PPPK
	コンビネーション4	PP↓K
	コンビネーション5	PK
	コンビネーション6	KKK
	コンビネーション7	KK↓K
	コンビネーション8	K↓K
	コンビネーション9	→PK
投げ	カンガルーキック	(近) 大
	フランケンシュタイナー	(近) →←大
	スイングDDT	↑大
飛び道具	ドラゴンシュート地上	↓→大
	ドラゴンシュート空中	↓↑大
ST	STあしばらい (上段)	↓大
	STムーンサルトプレス(下段)	←大
SD	SDはらい	(G中) ←P
	SDストレッチマフラー	(G中) ←K
秘奥義	グルグルバーン	ひ
	けりけりシュタイナー	↑ひ
	ファイナルフォーチュン	↓ひ
	ドラゴンエクスプローション	↓→ひ ※

※発射後P連打、K連打、大連打でそれぞれ闘気が変化する

ワイラー

得意の関節技とハデな爆弾使いは健在。SDは特に効果的だ。接近戦が得意で、関節技が好きな人に超お勧め。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ボディブロー	←P
	ニーキック	←K
	ジャブ	↓P
	シットスピンキック	↓K
	ソニックバスター	大
	トルネードキック	←大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PP←PPP
	コンビネーション3	PPK
	コンビネーション4	PK
	コンビネーション5	KKK
	コンビネーション6	KK↓K
投げ	フロントスープレックス	(近) 大
	NDタイガードライバー	(近) ←→大
	JBブリーカー	↓→大
ST	STレッグスライサー (上段)	↓大
	STローリングソバット (下段)	→大
SD	SDわきがため	(G中) →P
	SDキャプチュード	(G中) →K
ダウン	アキレスけんがため	(敵あお向ダウン中・足近) ↓大
	ストレッチプラム	(敵あお向ダウン中・頭近) ↓大
秘奥義	ワイラーボム	↓ひ
	ジャングルサーカス	↑ひ
	ソニックバースト	ひ
	ソニックミリオン	↓←ひ

ロボの花

一撃が大きい上、相手から受けるダメージも少なくてすむ。ただし動きが大きい分、スキも大きいので注意だ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	たたきつけ	→P
	かちあげ	→K
	つっぱり	↓P
	あしとり	↓K
	だいつっぱり	大
	ごっつぁんミサイル	→大
	コンビネーション1	PPPPP
	コンビネーション2	PPPP↓P
	コンビネーション3	PPP↓P
	コンビネーション4	PP↓P
	コンビネーション5	P↓P
	コンビネーション6	PP大
投げ	ほうりなげ	(近) ↻大
	うわてなげ	(近) →大
	あびせたおし	(近) ↓←大
	バックドロップ	(近) →←大
飛び道具	ロケットつっぱり	↓→大
対空	ごっつぁんロケット	↑大
ST	STはらいて(上段)	↓大
	STヒップアタック(下段)	←大
SD	SDはらい1	(G中) ←P
	SDはらい2	(G中) ←K
秘奥義	はりてだいせんぷう	ひ
	ロボの花SP	↓ひ
	ロボコロ	↓→ひ

夕華

接近・遠隔戦ともに万能。「SDおみわたり」等は前の技との繋ぎをマスターしよう。とても華やかで強力！

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ひじあて	→P
	けりあてみ	→K
	しゃがみあてみ	↓P
	しゃがみくさづりがえし	↓K
	けりあげ	大
	るふう	←→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PP→P
	コンビネーション3	PK
	コンビネーション4	PP大
	コンビネーション5	PPP→K
	コンビネーション6	→P大
	コンビネーション7	K大
投げ	ともえ	(近) 大
	つるべおとし	→←大
	もみじがり	(近) →←大
飛び道具	きりゅうなげ	↓→大
対空	ゆめのうきはし	↑大
	ひからくよう	(空近) 大
ST	STくもづかみ (上段)	↓大
	STとびげりおとし (下段)	←大
SD	SDうらこてがえし	(G中) ←P
	SDなぎ	(G中) ←K
	SDおみわたり	(うらこてがえし中) ひ
秘奥義	ひせんかい	(つるべおとし中) ↑ひ
	はなちるさと	ひ
	はなふぶき	↓→ひ
	げきりん	↻ひ

パワーズ

ダイナミックな投げが快感。動きに多少の隙があるので技を繋げるマッスルドライバー等を使えばより効果的だ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	アッパー	→P
	ニーキック	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみすりげり	↓K
	ショートレンジラリアット	→大
	タックル	大
	ハンマーナックル	↑大
	ラリアット	←→大
	パワーズクラッシュ	↓→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PPK
	コンビネーション3	PK
	コンビネーション4	↓大KK大
投げ	サテライトシュートA	(近)大
	サテライトシュートB	(近)〇大
	スピンブリーカー	(近)→←
対空	ジャンピングパワーボム	(空近)大
ST	STアリキック(上段)	↓大
	STレッグラリアット(下段)	←大
SD	SDウィングクラッシャー	(G中)←P
	SDはらい	(G中)←K
ダウン	ジャイアントスイング	(敵あお向ダウン中・足近)↓大
秘奥義	グルグルパンチ	ひ
	ハイジャックスピンブリーカー	↓ひ
	S.A.J.D.B	↑ひ
	マッスルドライバー	(サテライトシュートA中)ひ
	ランデブーショック	(サテライトシュートB中)ひ

ゴウファイヤー

キックが冴える戦士だ。パンチを効果的に組み合わせれば、通常技でも連続ヒット数がグンとアップするぞ。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	フック	→P
	ニーキック	→K
	ジャブ	↓P
	シットスピンキック	↓K
	ほのおのかかと	大
	ほのおのこぶし	→大
	ほのおのとびげり	←→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PPK
	コンビネーション3	PP↓K
	コンビネーション4	PK
	コンビネーション5	KK
	コンビネーション6	→KKKKKKK
	コンビネーション7	→KKKK↓K
	コンビネーション8	↓大K
	コンビネーション9	←大大大
投げ	ニーストライク	(近)大
対空	トリックキック	↑大
ST	STローキック(上段)	↓大
	STとびまわしげり(下段)	←大
SD	SDはらい1	(G中)←P
	SDはらい2	(G中)←K
秘奥義	ばくねつはかいけん	ひ
	ばくねつじゅうじきゃく	↓ひ
	ばくねつたいようだん	↓→ひ
	ばくねつむそうげき	↑ひ

ボクチン

ひょうきんな言動からは想像できない程、でっかい技を出す。飛び道具も強力。まず独自の動きに慣れよう。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	ボクチンアッパー	→P
	ボクチンフロントキック	→K
	ボクチンジャブ	↓P
	ボクチンスライドキック	↓K
	ボクチンスピン	大
	ボクチンロケットヘッド	→大
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	KKK
	コンビネーション3	PP↓P
投げ	B.K.D	(近)大
対空	ボクチンアッパアッパー	↑大
ST	STボクチンヘッド(上段)	↓大
	STボクチンハンマー(下段)	←大
SD	PSDナノレス	(G中)←P
	KSDナノレス	(G中)←K
秘奥義	ボクチンギャンビット	ひ
	ボクチンコプター	↑ひ
	ボクチングルグルパンチ	↓ひ
	ナノレスほう	↓→ひ

秘奥義+通常技の連続ヒット

秘奥義だけでも十数ヒットが出るが、通常技との組み合わせでよりヒット数が増えるぞ。全体的にシンプルコマンドなので、君が一番出しやすいパターンを見つけてみよう。

⬆相手が空中に浮いた瞬間に秘奥義を入力。2つの技の連携だけで25ヒットだ。君も自己流コンボを作ろう!

リュウ

「スーチャイ」から出演。相棒のジャックと共通点がある一方、コンビネーションは兄貴分らしくより高度で強力。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	エルボー	→P
	とうきゃく	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみそうたい	↓K
	はんげつげり	大
	ともえげり	(近)→←大
	コンビネーション1	PPKKK
	コンビネーション2	PPKK↓K
	コンビネーション3	KKK
	コンビネーション4	KK↓K
	コンビネーション5	K↓K
	コンビネーション6	→PK
	コンビネーション7	大↑大
投げ	せおいなげ	(近)大
飛び道具	ノヴァバスター	↓→大
対空	てんしょうきゃく	↑大
ST	STつむじげり(上段)	↓大
	STそうたい(下段)	←大
SD	SDこてがえし	(G中)←P
	SDへいもんきゃく	(G中)←K
秘奥義	じゅうおうむじんきゃく	ひ
	イナズマボンバー	↑ひ
	ノヴァバスターS	↓→ひ

ジャック

動きが軽く、技の大きさも中間的。飛び道具も使えるし、全体のバランスがいいので初心者に特にお勧め。

分類	技名	コマンド
通常コマンド技	アッパー	→P
	うしろまわしげり	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみそうたい	↓K
	せんぷうきゃく	大
	ばくとつけん	→大
	コンビネーション1	PPK
	コンビネーション2	PP↓K
	コンビネーション3	PPP
	コンビネーション4	PK
	コンビネーション5	KKK
	コンビネーション6	KK↓K
	コンビネーション7	K↓K
投げ	せおい	(近)大
飛び道具	ノヴァバスター	↓→大
対空	M.H.A	↑大
ST	STてつざんこう(上段)	↓大
	STにききゃく(下段)	←大
SD	SDジャンプせおいおとし	(G中)←P
	SDはらい	(G中)←K
秘奥義	じゅうおうむじんげき	ひ
	ドラゴンボマー	↑ひ
	Sノヴァバスター	↓→ひ

続々と現れるキャラたち

ライマ・スザク・りゅうまおうは、一定のプレイ時間を越えると、ある確率で現れる。使えるようになるにも一定の条件を満たすことが必要。他にもこんなキャラは大勢いるので、育成と格闘にどんどん励もう。

➡スザクはサーキットで突然「ニューチャレンジャー」として現れるのだ

ミンミン

きれいな足からキラキラと光の雫を舞わせつつ、清く正しく闘うぞ。きりんだん」などの爆弾系も華麗で強力。

通常コマンド技	エルボー	→P
	とうきゃく	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみそうたい	↓K
	せんぷうきゃく	大
	ちょうぶたんきゃく	→大
	ちょうぶさんれんきゃく	→大大大
	コンビネーション1	PPPK
	コンビネーション2	PPPP
	コンビネーション3	PP↓K
	コンビネーション4	↓KKKKK
	コンビネーション5	KK↓KK
	コンビネーション6	KK↓K↓K
投げ	せおいなげ	(近) 大
飛び道具	きりんだん	↓→大
ST	STそうたい(上段)	↓大
	STせんざんぶ(下段)	←大
SD	SDこてがえし	(G中) ←P
	SDなぎ	(G中) ←K
秘奥義	きりんげき	ひ
	きりんきゃく	↑ひ
	かいてんこう	↓ひ
	きりんざん	↓→ひ

ライマ

電撃技が冴える。空中から現れる技はベストポジションを掴もう。サイドステップ技もぜひマスターしたい。

通常コマンド技	まがり	→P
	けさげり	→K
	ジャブ	↓P
	しゃがみすりげり	↓K
	だんがん	→大
	しょうげつ	大
	てんらい	(近) →←大
	ぜんてんソニック	→S→大
	ぜんてんサマーソルト	→S↑大
	こうてん	→S←大
	コンビネーション1	PPPK
	コンビネーション2	P↓PPP
	コンビネーション3	K↓KK
	コンビネーション4	K↓K↓K
	コンビネーション5	KKK
	コンビネーション6	→PK
投げ	らくらい	(近) 大
飛び道具	みかづきじん	↓→大
ST	STはらいげり (上段)	↓大
	STふうじん (下段)	←大
SD	SDみぎり	(G中) ←P
	SDはらい	(G中) ←K
秘奥義	らいじんげき	ひ
	ひらいじん	↑ひ
	らんげつ	↓→ひ

アースクエイカー

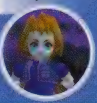
飛び道具「かいこうせん」系の技が使い分けしやすい。また「きょだいか」はぜひ試してほしい秘奥義だ。

通常コマンド技	ボディーブロー	→P
	ニーキック	→K
	ジャブ	↓P
	スライディング	↓K
	コンビネーション1	PPP
	コンビネーション2	PP→K
	コンビネーション3	KKK
	コンビネーション4	→PKKKKK
	コンビネーション5	→PKKKK↓K
投げ	ほうりなげ	(近) 大
飛び道具	かいこうせん	大
ST	STかいこうせん (上段)	↓大
	STかいこうせん (下段)	←大
SD	SDはらい	(G中) ←P
	SDはらい	(G中) ←K
秘奥義	せんぷうじょう	ひ
	ぶんしんせんぷうじょう	↑ひ
	I.O.M. SP	↓ひ
	きょだいか	↓→ひ

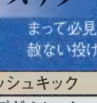
戦いぶりで、経験値が変わる

戦いに勝つことでお宝の経験値を得ることができるが、今作はタイムオーバーでは経験値が入らないなど、戦いぶりによって経験値が上下する。フィニッシュ技やパーフェクト勝ちなど、様々な要因によって変わるのだ。

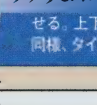
➡タイムオーバーでは勝っても経験値0。試合時間など、設定も大事だ

エリー

通常技との連続ヒットが特に入りやすいので、4種類の秘奥義を臨機応変に使いこなせるようにしておこう。

通常コマンド技	フック	→P
	ミドルキック	→K
	ジャブ	↓P
	レッグスライサー	↓K
	ジャンピングニー	大
	スラッシュキック	→大
	コンビネーション1	PPPP
	コンビネーション2	PPPK
	コンビネーション3	PPP↓K
	コンビネーション4	→PK
	コンビネーション5	KK
	コンビネーション6	→KKK
	コンビネーション7	→KK↓K
投げ	シュタイフェビリーゼ	(近) 大
	ベンディガー	(近) →←大
	シュトゥルムウィンド	↓→大
対空	ヤークフォーゲル	↑大
	リーゼンラート	(空近) →大
ST	STトゥルブレンズ(上段)	↓大
	STドレーキッケン(下段)	←大
SD	SDウエルフェン	(G中) ←P
	SDスュテイル	(G中) ←K
ダウン	アキレスけんがため	(敵あお向ダウン中・足近) ↓大
秘奥義	シュテーゼシュヴェルート	ひ
	ハルツィナツィオーン	↑ひ
	F.ゲシュペンスト	↓ひ
	クンストライト	↓→ひ

スザク

対空技や自ら弾丸となって飛び込む突撃技は素早さとあいまって必見。血も涙もない性格は、情け容赦ない投げ技にも見ることができる。

通常(一部)	スラッシュキック	→大
	ヘルズギムレット	←→大
投げ	ニーストライク	(近) 大
飛び道具	シャリングスピアー	↓→大
対空	ブラッドムーン	↑大
ST	Sアッパー(上段)	↓大
	サイクロンキック(下段)	←大
SD	エンドレスブリンガー	(G中) ←P
	デスバイス	(G中) ←K
秘奥義	しゅらせんしゅさつ	ひ
	こんごうばくえんかい	↑ひ
	しゃくねつはくげきそう	↓→ひ

りゅうまおう

前作のラスボスだけあって、どっしりとした動きと技を見せる。上下キーを使う大技は、他のキャラ同様、タイミングをマスターしよう。

通常(一部)	ざん	大
	さい	→大
	じごくけん	↓↑大
投げ	ほうげき	(近) 大
飛び道具	こんは	↓→大
ST	は(上段)	↓大
	せん(下段)	←大
SD	はらい	(G中) ←P
	にえ	(G中) ←K
秘奥義	ごく	ひ
	ぜつ	↓ひ
	こんばく	↓→ひ

担当編集者のプレイレビュー

ちづる

格ゲー歴6年。大作中心に一通りはやってます。『鉄拳』だとジュンかジン、『飛龍』は昇龍をよく使う。

格闘自体を一番評価します

お宝集めやストーリーも楽しめるけど、私は格闘そのものを一番評価したい。初心者でもすんなり入れる親切設計と、上級者は自己流もあみ出せる超快感な連続コンボ。育てる楽しみと並行して99ヒットを目指し、結構マジで連打する今日この頃です。

 ※技表は開発中のものにつき、技名が変わる場合があります

超スノボキッズ

4人で遊べるにぎやか系スノボゲーム、『超スノボキッズ』。やさしい操作性ながら、いろんなトリックも繰り出せるので、スノボが好きな人はもちろん、レースやアクションが好きな人にもおすすめなんだ。今月はいろんな遊び方と最初のステージを紹介していくぞ。

冬はおこたでスノボしよう

タイトル	超スノボキッズ	容量	128M
発売元	アトラス	ジャンル	アクションレースゲーム
発売日	2月19日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	振動パック対応

◆スキルゲームも通常のバトルレースもスノボ村にすべてがそろっているぞ。ストーリーモードなら、いろんなキャラが遊んでいるのもみられるので、ぜひみてみよう

すべてはスノボ村から始まるのだ

今回のゲームは、スノボ村と呼ばれる場所からすべてが始まるんだ。通常のコースやスキルゲーム、ボードショップにいたるまで、すべてこのスノボ村の建物を選ぶことで遊べるんだ。しかも、今回はスキルゲームまで物語仕立てになっていてとってもグッド。飽きない演出がうれしいぞ。

スピードクロス

◆スピードクロスは、遅刻しないように学校に向かう!! って設定で繰り広げられるんだ

シュートクロス

◆こちらは新聞をポストに投げ込むという設定で行われるシュートクロスだ

トリックゲーム

◆トリックを競う、トリックゲーム。ジャンプ中にいろんなワザを出して得点をかせごう

ボードショップ

◆ゲームなどでお金が貯まれば、新しいボードも買うことが出来るんだ。欲しいのある?

ストーリーモード

これが今回の新要素ストーリーモードだ。ストーリーに沿って遊べるコースが増えて行くんだけど、その合間にキャラクターたちが繰り広げるドラマがとっても愉快。世界征服をたくらむブラック小僧がすんごくいい味出してくれているぞ。レースの前にはじっくり見てちょうだいね。

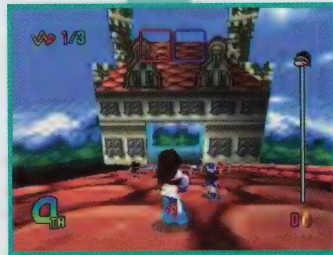
◆スノボ村のいろんな建物に入ってみよう。セーブは公衆電話からできるんだ

◆まずはコースを選択。1度クリアしておけばいつでもプレイできるんだ

◆ストーリーモードでは、各エピソードがドラマ仕立てで進んで行くんだ

バトルレースモード

4人まで参加できるバトルレースモード。好きなキャラクターとボードを選んでレッツプレイ。コースもバリエーション豊かなものがそろっているので、退屈しないぞ。友達が集まったらこれっきゃないでしょう。1人用モードのセーブデータも使うことが出来るんだって。

◆まずは6人のキャラクターの中からプレイヤーキャラを選んでいこう

◆1人ならCPU3人と戦うことが出来るんだ。友達とのバトルの前に練習しておくといいかもね

◆2人なら画面は上下分割に。今回はRボタンで後ろも見られるからアイテム攻撃にも対処できるぞ

今月は序盤の3つのステージを紹介しよう!!

はればれやま

オープニングステージとなる「はればれやま」。まさに晴天の雪山って感じで、滑っていてとても気持ちがいいぞ。ジャンプも決めていこうぜ。

◆スピードものって気分は爽快。ジャンプではハデなトリックを決めて欲しいな

◆もちろん、アイテムを使ってのお邪魔も健在だ。今回は後ろにも攻撃できるアイテムがあるぞ

ウミガメじま

なんと海中にもコースがある「ウミガメじま」。砂浜を滑ったり、橋の上を滑ったりと本当にバラエティに富んだコースなんだ。

◆橋の上では振動パックをつけていると、いい感じで振るえてくれるんだ

◆海中に潜ったら、リフトがわりにカメさんの背中にのって浮上していくんだ

ジングルむら

クリスマスのような気分が味わえる「ジングルむら」。雪化粧の町の中も滑走していくぞ。お家にあたらないように気をつけて滑っていこうね。

◆音楽もなんかクリスマスっぽい雰囲気をかもしだしてくれているんだ

◆町の中も滑っていきます。人のお家にあたらないようにしてね

ジングルむらBOSS

そして今回はボスとのマッチレースも用意されているんだ。まず最初の相手は雪だるま。彼に先にゴールするまえにやっつけよう。

◆雪だるまとのマッチレース。相手は結構速いのでがんばって滑ろうね

◆爆弾を雪だるまにぶつけて、画面下の雪だるまマークを減らしていくんだ

トレーニングモード

今回のトレーニングモードは、ペンギンの先生の後について滑っていくというものなんだ。アクションの途中途中で、指示や方法が説明されるから、その通りに滑ってみよう。『スノボキッズ』初心者の君だったら、まずはここで練習をつんでおくのがいいかもね。

◆右が先生のペンギン。先生について滑って行くんだ。にしても先生ちょっと速いっす

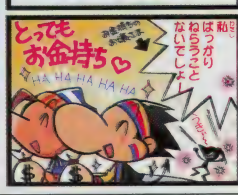
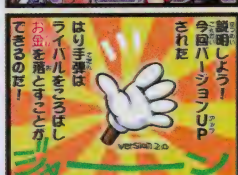
◆画面の指示通りに滑っていけば、初心者でもちゃんと滑ることが出来るぞ

◆ジャンプ台もたくさんあるので、トリックの練習にももってこいだぞ

新アイテムも追加されて対戦はますますおもしろくなりそう。今回はアトラスさんから、アイテムの使い方4コマが届いたので紹介するね。ちょっとリンダがかわいそうかな?

◆左が攻撃用のアイテム。右がいろんな効果があるアイテムだ。アイテムを取るときの色で判断しよう

◆2人対戦なら画面は上下分割になるんだ。残りの2人はCPUが操作してくれるぞ。負けないでね

はり手弾（悪用編）

タイトル	超空間ナイタープロ野球キング2	容量	未定
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツ（野球）
発売日	3月	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

『プロ野球キング2』いよいよ発売だ!

お待たせしました！『プロ野球キング2』が1年間の沈黙を経ていよいよ発売されるぞ！もちろん選手データは'98シーズン終了時の最新のものだから、38年ぶりの快挙に沸いた横浜ベイスターズの胴上げシーンを再現したり、残念ながら2年連続で優勝を逃してしまった読売ジャイアンツで雪辱を果たすなど、ゲームの楽しみ方は様々。登録選手もタップリいるし、ゲームモードも充実しているから、プロ野球ファンならば要注目のゲームだ！

新旧『プロキン』画面比較

⬅よりいっそうリアルになった試合画面。球場の熱気が伝わってくるようだね！

560名もの選手が、個性もリアルに再現されて登場!

登場選手は各チーム40名!

プロ野球ゲーム史上最多の、各チーム40名もの選手が実名で登場するぞ。『プロキン』オリジナルの選手も含めると、合計560名もの選手が使えるのだ。シーズン中はあまり試合に出場しなかった、マイナーな選手も含まれているので、チームオーダーをどう組もうか悩んでしまうほどの多さだ。さらに、選手のデータは「IBM-BIS」のプロ野球公式記録を採用しているし、各選手の顔や特徴などもリアルに再現されているぞ！

⬆スタメン・ベンチの1軍選手。プロ野球ゲームなら、このくらいの人数は当たり前だけど…

⬆さらに2軍選手も登録されているんだ！これなら思いのままにチームオーダーを組めるぞ！

得意・不得意コースも再現!

ただ単に公式記録が採用されているだけでなく、各選手固有の得意・不得意コースまでもが正確に再現されているのだ。バッターの得意なコースではミートカーソルが大きくなり、逆に不得意コースだと小さくなるぞ。これによってピッチャー側の戦略に、得意な球種を使うとか相手プレイヤーの打ち辛いコースに投げるなどの投球術のほかにも、バッターの苦手コースを衝くといった方法も加わるので、よりいっそう投打の攻防が盛り上がる！

⬆巨人の松井選手のミートカーソルだ。外角高めだと、カーソルがやや小さめだけど…

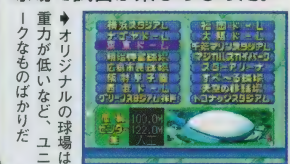
⬆内角低めなら、かなりカーソルが大きくなるのだ。このコースに投げるのは危険だぞ

臨場感がアップして遊びやすくなった試合画面

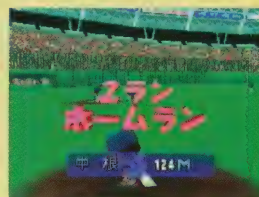
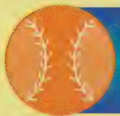
前作は球も速く、どのコースに球が来るのか分からなかったため、かなり打つのが難しかった。でも今回は球も比較的遅く、CPUの投球カーソルも表示されるようになり、グッと遊びやすくなったぞ。選手の操作をCPUに任せることも可能で、例えばジャイアンツを選択したならば清原選手の守備だけとか、松井選手の攻撃（走塁も含む）だけを任せるなんてことも出来ちゃう。操作が苦手な人でも手軽に楽しめる親切設計なのだ。

球場も実名だ!

今回は実際にプロ野球で使われている全11ヶ所の球場も、実名でリアルに再現されているぞ! ユニークなオリジナル球場も5つあるから、全16球場で試合が楽しめるのだ。

◆オリジナルの球場は重力が低いなど、ユニークなものばかりだ

◆12球団+セ・パオールスター+オリジナル2チームの、合計16チームが選べる

◆試合開始前に1人ずつアップになって、スターティングメンバーが紹介されるぞ

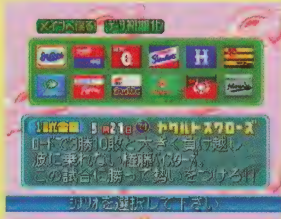
◆打席に立つシーンでは、さまざまなカメラアングルから選手が映されるのだ

◆狙いがドンピシャだったら、あまり長打力の無い選手でもホームランが出るぞ

ゲームモードもタップリと用意されているぞ!

『プロキン2』はゲームモードも大充実! タップリと7つも用意されているから、プロ野球ファンならずとも大満足なのだ。モードの中には野球ゲームとしてではなく、友達が大勢集まった際のパーティゲームとしても楽しめるものもあるのだ。今月は「シナリオ」モードと「育成」モードの詳しい紹介と、プレイデータが蓄積される「生涯成績」について教えるぞ。その他のゲームモードは、また来月紹介するからお楽しみに!

◆モードセレクト画面。タップリあるから長く遊べそうだよね

◆「生涯成績」はプレイヤーの成績が自動的に蓄積されるのだ

日本一を目指せ!「シナリオモード」

98年度のシーズンで実際にあったシーンをはじめとして、試合途中の場面からチームを勝利に導くモードなのだ。12球団とも6つのシナリオがあり、最後の6試合目は日本シリーズという設定だぞ。

◆まずチームを選択する。試合に勝たないと次に進めないぞ

◆このシーンから試合はスタートする。ヒット1本で勝利だ!

◆見事に勝つと次の試合だ。6試合勝って日本一を目指せ!

選手の能力アップ!「育成モード」

新しい選手を育てるのではなく、セ・パ12球団の既存選手の能力を上げるためのモードなのだ。各選手には成長限界が設定されているぞ。このモードでお気に入りのチームを自分の手で強化しようぜ!

◆能力を上げたい選手を選ぼう。若手の方が上がる余地が大きい

◆長打が出れば、それだけ能力が上がる量もアップしやすいぞ

◆この調子で能力を上げ、スーパープレイヤーに育てようぜ!

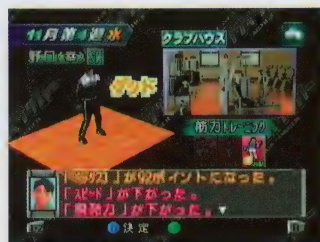
J.LEAGUE タクティクスサッカー TACTICS SOCCER

タイトル	Jリーグタクティクスサッカー
発売元	アスキー
発売日	99年1月15日より発売中
価格	7800円
容量	96M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

この本を読者のみんなが読んでいる頃にはゲームショップの店頭に並んでいるハズの『Jリーグタクティクスサッカー』。今月は実践的な攻略をやってみよう! とにかく強いクラブを作って、Jリーグチャンピオンを目指そうぜ!

選手強化でチーム力アップ!

1. まずは練習、コレ基本

選手には1日ずつ3日間の練習メニューを組めるんだけど、この組み合わせが上手くいくと「コンボ」になって練習効率がぐんとアップすることは先月もお伝えしたとおり。で、その「コンボ」を「テンプレート」に登録すればラクラク練習メニュー完成ってワケだな。

練習が終わるとパラメータが変化して、コメントが表示される。パーフェクトを目指そう

では、テンプレートを実際に作って見るぞ。近代サッカーには欠かせないオーバーラップするサイドバックを育成だ! まずはスピードアップのためにスプリントを設定。さらにドリブルとディフェンスを組み合わせてテンプレート「サイドバック」が完成だ!

このテンプレートはかなり有効。頼りになるサイドバックを育てよう

2. コーチに何でも聞いてみよう

クラブハウスにいるヘッドコーチとフィジカルコーチ。この2人に話しかけると選手やチームの能力、選手のコンディションや怪我の状態などを教えてもらえるんだけど、実は彼らの仕事はこれだけじゃないのだ! 毎日根気よく話しかけているといろんなイベントが発生するぞ! まずヘッドコーチ。彼はクラブの練習状況をよく見てるだけあって、練習のレベルアップや選手1人を選んでの特訓をしてくれる。能力アップに最適! フィジカルコーチは選手のコンディション調整が仕事。選手に効果的なストレッチを教えてくれるぞ。教わった選手は「回復早い」のアビリティを取得して、体力回復が早くなるのだ!

居残り練習で全体的な能力をアップ。エースを鍛えるか、若手を育成するのか?

3. アビリティ獲得で最強選手だ!

基本となる能力値(キック力とかダッシュ力)の他に、数字には表れない能力として「アビリティ」がある。それぞれの選手が最初から持っているモノもあるけど、練習中や試合の中で獲得できる場合もあるから、どんどんゲットしてキミのクラブの選手を強化しよう!

グランパスの若きエース小倉。ゲーム開始時点ではアビリティは「人気」しかない。まだまだ頼りない印象だ

そして「爆発力」「フェアプレー」などアビリティを獲得した小倉。能力値もアップして立派なエースストライカーだ!

4. 移籍選手でベストメンバー!

生え抜きのメンバーだけでチャンピオンシップを目指すのもなかなかかっこいいんだけど、やはり自分のクラブに足りないところを補いながら勝利を狙うのが監督の仕事というモノ。とは言え、移籍リストに載ってる選手なら誰でもとれる、ってわけじゃないのだ。実際の交渉はプレイヤーじゃなくてゼネラルマネージャーがするんだけど、このときにプレイヤーの評価が高ければ選手を獲得しやすくなるのだ。プレイヤーの評価は試合に勝って結果を残すことで上がっていくから、当面は

↑時には正体不明の選手も登場。獲得するまでどんな選手かはナゾのままだ

現有戦力で結果を残さなければいけない。しっかり鍛えて試合に勝って、ビッグプレイヤーを獲得しよう! Jリーガーだけじゃなく、海外選手もリストに載ることがあるぞ。

5. キャンプで基礎体力アップだ!

Jリーグが開催されていないシーズンオフにはキャンプを張って選手を鍛えることができるぞ。ボールを使った練習メニュー自体は普段と変わらないけど、キャンプならではのトレーニングメニューや休養メニューが用意されているのだ! キャンプメニューで一番気になるのが「温泉」。まぁ文字どおり温泉に浸かって疲れをいやすメニューだ。ふだんの練習メニューにある「休養」は、疲れがとれるかわりに「持久力」のパラメータが下がってしまう。でも温泉ならマイ

↑温泉で極楽気分。のんびり疲れをとって、リフレッシュして試合に備えてもらおう

ナス要素なしで疲れがとれるのだ! 他にも「クロスカントリー」ではマイナス要素なしで持久力がアップしたり、いいことづくめだ。しっかりと基本の体力を培っておこう!

ゲームをコントロールして勝利をつかめ!

1. チームにあった戦術とシステムを選ぼう

監督として試合に臨む前に、まず自分のクラブのシステムと戦術を決める必要がある。これをしっかり設定しないと、いくら能力の高い選手がいても宝の持ち腐れだぞ。『Jリーグタクティクスサッカー』に参加している18のクラブには、それぞれ独自のサッカースタイルというモノがある。守備を固めてカウンターを狙うクラブ、厳しいゾーンプレスで中盤を支配するクラブなど、クラブの数だけ戦術やシステムがあるといえるだろうな。また、当然監督であるプレイヤーにも好みのスタイルはあるわけだ。自分のスタイルをクラブに浸透させるか、クラブ本来のスタイルを守るのか、勝敗を大きく左右することになるぞ。さらに、敵のエースストライカーには自分のクラブのディフェンダーをマンツーマンでマークさせよう。徹底マークで敵の得点源を封じれば、勝利も目前だ!

↑日本代表なら3-5-2のシステムかな。あとは4-4-2なんかが代表的だ。よく考えて決めよう

↑相手のストライカーや攻撃の基盤になる選手をきっちりマーク。攻撃の芽をつもう

試合に慣れてきたら、普通のシステムだとポジショニングが気に入らなくなってくることもあるはず。そういうときは、キーパー以外の選手すべてに細かいポジショニングを指示できるので活用しよう。この設定はコントローラパックにセーブしておくこともできるぞ。

2. 試合中でも作戦チェンジ

さて、システムや戦術を指示して試合開始なのだが、試合の展開によって戦術やポジショニングに手を加える必要が出てくることがある。たとえば、先取点を取ってあとは守りきって勝ちたいときなど、現実のJリーグでもよくあるケースだな。こういうときは選手交代を申し出て試合を止め、臨機応変にシステムを変更しよう。コレが勝敗を分けることもあるから、くれぐれもよく考えてやろう。

↑リードしてるときはサイドハーフを下げて守備的に、とかね

↑先取点を取られたら攻撃重視の作戦で逆転狙いだ

3. アビリティは試合でもゲット

試合前や試合中、ヘッドコーチが声をかけてくることがある。なんとこれは、その試合中にアビリティを獲得できる可能性があることを教えてくれているのだ! よく見かけるのが、試合前に「〜選手の守備が安定しているから、相手のエース封じをさせたら」というモノ。言われたとおりに相手のエースをマークし、無失点でゲームを終えると見事「タイトマーク」のアビリティを獲得だ!

↑最初はどの選手だってこんなもん。しっかりアップさせよう

↑これで条件を満たせばアビリティゲットに成功だ!

STAR WARS
スター・ウォーズ®［出撃！ローグ中隊］™（仮）

タイトル	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	シューティング
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

遠い昔、遠い宇宙の彼方で…ではなくつい最近の1998年12月、太平洋の向こう側のアメリカで発売されたシューティングゲーム『STAR WARS/ROGUE SQUADRON』。その最新スターウォーズゲームがついに日本に上陸する!

帝国軍襲来！ローグ中隊全機出撃せよ！

前に出たスターウォーズのゲーム『帝国の影』は、スピーダーでAT-ATと戦う面や、主人公本人が戦う面とか色々はいってたゲームだよね。でもって、この『出撃！ローグ中隊(仮)』ってのはどんなゲームかというと、正統派のシューティングゲーム。主人公はおなじみの「ルーク・スカイウォーカー」。プレイヤーはルークとなって反乱同盟軍の精鋭部隊「ローグ中隊」を率い、状況に応じて様々な機体を使い分けて色々なミッションをこなしていくのだ!

◆谷の合間を飛ぶAウイング。仲間がいるけど、一緒に戦ってくれるのかな?

◆機体の選択。ちなみに今でてるのは毎度おなじみのXウイング

◆Xウイング発進！宇宙空間に浮かぶ空母から発進したところなのかな?

◆おっと、『帝国の影』でもおなじみのAT-STの登場だ!

Xウイング

たぶん、一番有名な機体。攻守のバランスが取れた反乱同盟軍の主力戦闘機だ。X状の翼を閉じると、より高速で飛行できる。

Aウイング

とにかくスピードが出るのが利点の小型戦闘機。ただし防御力が低いため、ヒット&アウェイ作戦で使われることが多い。

Yウイング

旧式の長距離戦闘爆撃機。ただし、旧式とは言っても耐久力や装備などはいまでも充分通用する。主に対地攻撃などに使われる。

スピーダー

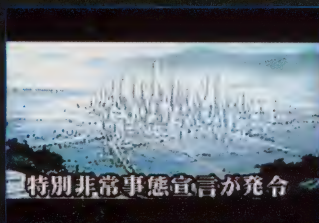
スピードと機動性に優れ、敵の対空砲火や迎撃機をかいくぐることが可能。ただし、アクロバット的な動きは苦手としている。

Vウイング

大型のブースターを装備したスピーダー。ブースターの推力で宇宙空間から惑星の大気圏内まで一気に移動することができる。

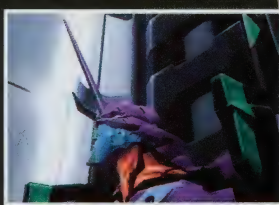
※画面はアメリカ版です

NEON GENESIS 新世紀エヴァンゲリオン EVANGELION

タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年春予定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	ミッションクリア型アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

今回は特別編

見てなかった人のためのエヴァンゲリオン大百科!

今回はすごく役にたつかも!?

「エヴァンゲリオンって、「期待の新作TOP20」でも初登場いきなり5位とかすごく人気あるけど、原作みてない人にはよくわかんないところがあるよな〜」というわけで初心者向けエヴァ講座だ!

↑とにかく発進シーンもやたらとかっこよかったりするのだ

どんなアニメだったのかな?

「新世紀エヴァンゲリオン」は1995年10月3日〜1996年3月27日まで、テレビ東京系で全26話が放送され、大人気を通り越して社会現象にまでなった。が、最後の25、26話が議論を呼び(なんでそうなったかは見ればわかるはず)、1997年には2本の劇場版「シト新生 DEATH AND REBIRTH」と「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に」が公開された。

エヴァってなんなの?

特務機関ネルフが開発した人造人間で、零号機、初号機、弐号機があり、のちに参号機や量産型も登場する。「チルドレン」と呼ばれる14歳の子供たちしか操縦できず、しかも操縦者との「シンクロ率」が高くないとまともに動いてくれずに暴走したりする…なんて部分は前にも紹介したよね。ま、それ以外にも、「初号機は碇シンジの母親と関係ありそう」、とかいろいろ謎が多い。

使徒ってなに??

こちらもエヴァなみによくわからん連中。とにかくネルフ本部のある「第3新東京市」に襲いかかってくる敵なわけだ。劇場版では「違った可能性を持った別の人類だ」というようなこともいってたのだが…。

↑これが、最初に登場した第3使徒サキエル

●日本一無責任なエヴァ用語集●

●ATフィールド
Absolute terror field の略。「絶対領域」だったり「心の壁」だったりするらしいが、ま、ゲームをやる分には使徒が張るバリアーだと思っとけば問題なし(おいおい!)。

●第3新東京市
使徒と戦うために作られた都市。使徒はいつもここを目指してやってくる(どうやらこの地下にある「アダム」が目的らしい)。戦闘のときにはビルが地下に引っ込んだりしてとてもかっこいい。この街のおもちゃを出してほしかったな(「エヴァ秘密基地セット」とかってさ)。

●ネルフ
使徒と戦う国連直属の組織。指令は碇シンジの父、碇ゲンドウ。ようするにSHADOとか科特隊とかのようなもの…なんだけど、裏ではなんかいろんな陰謀やら計画なんつーものがやたらとあって…。

●綾波レイ
零号機のパイロットで、「代わりがいくらでもいる」クローン人間。ゲンドウの計画のカギを握っているらしく、劇場版では巨大化なんかしてる。エヴァをほとんどしらない編集部のちづる姉貴もこのキャラのことは知っていたというぐらい有名。おそらくゲームにも登場するはず。

●惣流=アスカ=ラングレー
こちらは弐号機のパイロットでやたらと気が強い女の子。でも、テレビ版の最後ではすっかり自信をなくして「壊れて」しまう。その分劇場版で復活したときの暴れ方は見てて気持ちいいほどだった(ま、劇場版でも結局えらい目にあうんだけどさ)。

●キャラの名前
ほとんど第2次世界大戦中の軍艦から持ってきているというのは有名な話。「伊吹マヤ」にいたっては巡洋艦2隻分の名前をくっつけている。

↑これが問題のATフィールド。初号機に破られてます

というわけで…

お役にたったでしょーか?ま、これを読んでもほとんどわかんないとおもうけど、そーゆーひとは発売までの間にビデオをみて、予習しとこうね!たぶんゲームをやるときに楽しさが全然違うと思うぞ。

タイトル	人生ゲーム64	ジャンル	ボードゲーム
発売元	タカラ	プレイ人数	1~4人用
発売日	99年3月（予定）	価　格	6800円
備　考	振動パック・コントローラパック対応		

人生いろいろ64いろいろ

誰もが一度は遊んだことがあるだろーと思われる、あの定番ボードゲーム『人生ゲーム』…数々のハード上でコンピュータ版としても大人気のあの『人生ゲーム』が、ついにN64に登場だ！運命のルーレットに操られ、マップの上を人生は流れる。山あり谷ありドツボあり、はたしてキミが送るのはどんな人生なのか？

↓いろいろと助けてくれる
天使くん

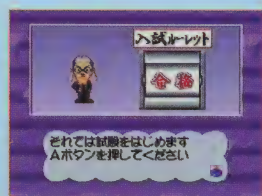
←マップの上はこんな感じで3Dになっているのだ

↑これが問題のルーレット。人生はこのヒトのごきげん次第

人生ゲーム64はこんなゲーム

人生ゲームといえば基本はルーレットの目にしたがってボード上を進んでいく、スゴロクタイプのゲームだ。要所要所では「進学か就職か」、はたまた「どんな職業につくか」などの選択をしつつ、恋愛やミニゲーム、そして全プレイヤーをまきこむ大迷惑な「世紀末イベント」なんかをのりこえ、とにかく総資産を増やすのがこのゲームの目的だ！ しかし、プレイヤーには「モラル」というパラメータもある。あんまりあくどい手を使いすぎると天使くんが怒ってしまったりするんだよな、これが…。

↑悪魔くんの登場だ！相手の邪魔をするのもいいけど…

←ミニゲームは全部で8種類。結果によってパラメータが変わる

←大学に進学することを選ぶと入試が待っている

さて、キミの人生の戦場となるマップについてだが、実は今回はゲームごとにマップが新しくなる。なんとこれって『人生ゲーム』シリーズ初の快挙だったりするのだ。つまりこのゲームで何度遊んでも、ぜんぜん違う展開が待っているってワケ。

キミの分身、キャラクター

これまでのシリーズでも好評だったキャラクターのモンタージュ作成は今回さらに強化され、なんと5600兆通りものキャラクターが作成できる！ おまけに選べる職業は61種類（これまでの最高は32種類）もあったりして、なんかスゴイことになってますよ、今回の『人生ゲーム』は！

↑こんなかんじのキャラクターもできてしまうのだ

特製シール VOL.30

人気キャラが大集合!! 『スマブラ』シールだよ

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ™

コントローラーパック専用シールです

カセットの上面に貼ってね

SD飛龍の拳伝説

牧場物語2

Parlor! PRO64
パチンコ実機シミュレーションゲーム

J.LEAGUE
Jリーグタクティクスサッカー

超スノボキッズ

いろんな用途で使ってね

1999 3 MARCH

3月号だけど原稿書いているのは98年12月24日……。イヴじゃん……。なんつーかちょっと切ないですな。それはさておき1999年のロクヨンはどーなるんでしょうか? 初詣で占ってみようと思います。みなさんはどうでしたか?

1999年は終末の年にはならんって!!

くどいようだが、今原稿を書いているのは1998年の12月24日だ。つーわけで、今回は64ドリーム1998年総括!! まず1月。ソフトでいうと『ヨッシーストーリー』が値崩れという悲しい事態で幕を開ける。TVアニメ「ポケモン」事件の影響からゲームへの批判も集中したんだよね。編集部ではキクボウが異動になり、みっちゃまが入れ替わりに編入。エンドー、フカミも編入された。そのころから編集部は結婚ラッシュ、デス仙人にマッシーにふくもちと3連ちゃんでした。夏には発表当初は64DDだった『ポケモンスタジアム』がカセットで発売され、久々にロクヨンブレイク。『F-ZEROX』と合わせて夏はいい感じだったんだけど、秋はまた寒い季節に……。待望の『ゼルダ』から12月だけで12タイトルとロクヨン始まって以来の大ソフトラッシュで、編集も大変でした。付録もシールだけでなく別冊やポスターなど、今まで以上にいろんなことをした年でもありました。さて、気になる来年なんだけど、ソフトとしては『オウガ』『ドラキュラ』に期待。ハードとしては「64DD」がどーでるかってところだろうね。まーこの1年間もがんばっていきますので、ロクヨンとともによろしくお願いしますね。

ゲームはもちろん、イラストや楽しい情報も待っているよ!!

『ゼルダ』譜面を募集したところ、予想以上のハガキのかえりにびっくり。来月まとめて紹介しますわ。各ページにもいろんな募集が載っているから、年賀ハガキのあまりでもいいんで送ってちょうだい。イラストでも学校で起こった妙なことでもネタは何でもオッケイ。思うままにハガキをかいてちょうだいね。

【あて先】
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

部員はこの5人

部長／マッシー

PROFILE ➡

1999年がやってくる。ノストラダムスはこの年に何を見いだしたのか? できうれば、7の月に訪れるのは、友好的な宇宙人であってほしい。彼らも『ゼルダ』にハマるだろうか? ハマらせたい。

副部長／ケイ少佐

PROFILE ➡

1999年がやってくる。イラクに対するアメリカの軍事行動で幕をとじた98年は、世界滅亡のプレリュードになってしまうのか。できうれば、アホな某国大統領にガツンと一発おみまいしてみたい。

書記／ちづる

PROFILE ➡

1999年がやって来る。ノストラ君の予言におののいた少女時代は「27才婆だから死んでもいいや」と思ってた。できうれば当時の自分に酒の飲み方を仕込みたい。世の中こんな楽しいもんがあるんだぞと。

飼育係／もちお

PROFILE ➡

1999年がやってきたのに、ドルバックはおろかバトレイバーすらできてない。この世界はどうなってるのだ。できうれば、巨大な宇宙船ぐらい落ちてきてほしい。で、横に強襲艦をくっつけてほしい。

図書係／フカミ

PROFILE ➡

いよいよ1999年を迎えたわけだが、世の中に「来年から21世紀だ」と思いこんでいる輩の何と多いことか。できうれば世のさまよい人たちの迷妄を晴らしたい。つーか、俺もその迷妄にずぶずぶとハマってるのかも…

今月のテーマ MONTHLY THEME 点数評価をしない理由

64ドリーム編集部で最近流行ったといえばハドソンの『ゲッターラブ!!』だ。読者や他の編集部員から「暴走しすぎている」などの意見もいただいた。確かにイチ編集部員（つまり俺が）の独断で始めたページで、とんでもないネーム（ゲッター1号である俺の）などを掲載したことは、ある意味雑誌を私有化したことになるかもしれない。でもそこには裏はない。このソフトを流行らせようとか、ハドソンに頼まれたなんて事実は一切ない。ゲッターラ部の部員たちが、本当にプレイしておもしろかったので、その興奮を伝えたかっただけだ。ゲームの感想は人それぞれだし、『ゼルダ』と『ゲッターラブ!!』を比べることもできない。純粋におもしろかったことを「おもしろかった」と伝えたかっただけだ。そーいうやりかたもゲーム雑誌ではできるってこと。結局ゲームってプレイした人の感じ方ひとつで評価が変わり、それを伝える手段は点数だけでは決められないってこと。あくまでも目安にはなるんだけど……。おもしろいソフトをおもしろい!! 同時につまらないソフトもつまらない!! って言えるように雑誌作りをしていきたいですな。これ今年の抱負。

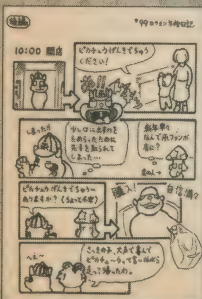
（部長：マッシー）

99年もお便りよろしくね

雑誌を作るときに、何のソフトを何ページをとるっていうのはどーやって決めているんですか?(東京都／TOKYOUTO)

これは毎月の悩みの種です。基本的に発売の近い物で人気がある物（読者アンケート等で決めるんだけど）をメインに、初出のものを大きく前に扱うようにしています。発売が未確定なものだと情報も少なかったりするしね。

創刊30号おめでとうございます。64DDは何号で出ますか?　(千葉県／バグジー)

ありがとうございます。30号やってきました。36号くらいでDDが出てくれるとうれしいですな。目指せ100号!! ってそれは何年先になるんでしょうか?

←（大阪府／高橋智史）ゼルダ新シリーズ案を丁寧に送ってくれました

朝起きなくて何が悪い!
by ケイ少佐

どぉおおおおおおしても朝が弱い。いつの頃か、早く起きることができなくなってしまった。少なくとも、小中高までは毎日7時ごろには起きていたワケだし、起きられないことは無いはずだと思う。でも最近の起床時間は11時以降。10時とかに電話で起こされたりすると非常にむかつく。世間ではれっきとした朝なんだけどね。どうも編集という職業は、朝に弱くなるらしい。昔、バイトしていた「caz」という女性誌でも、編集部員が出てくるのは12過ぎてからだったし。夜遅くに家に帰るので、それから自分のやりたいこととかやってると、どうしても寝るのが遅くなる（っていうか朝早くになる）。たまに早く家に帰っても、いつもと同じペースで遊んでるので、寝る時間は結局同じで、起きる時間も同じ。こんな生活していると、近所の人は水商売と思ってるかもね。べつにいいじゃん。でも、他の仕事はもうできないかも。友人も同じ仕事のヤツばっかりだし。ぬ、ぬけられん。

逆襲のスパロボ研究所
by もちお

話をしていて、ついロボットアニメのセリフを引用してしまうことってない? 今回はそんなセリフの使い方を研究してみよう。そう、「日常スパロボ語会話」を身につけるのが今回の研究課題だ。例えば編集部ではこんなセリフが使われている。

●「あえていおう！カスであると！」：もちろんダメなゲームを見てしまった時に使う。例えば（以下、検閲により削除）。

●「坊やだからさ」：「なぜ?」と聞かれたら必ずこう答える。

●「通常のザクの3倍です！」：とうぜん赤い物をみたらとりあえず叫ぶのだ

●「逃げちゃだめだ逃げちゃだめだ」：仕事がせっぱ詰まると思わず…（泣）。

●「やけになった人類が何をするか見せてやるぜ！」：何もかもうまく行かないとき、とりあえず叫んでみる。ちなみに出典は「ゲッターロボ」原作版。

●「やぁってやるぜ！」：何かを頼まれたときに叫ぶ。

みんなも何かいいセリフがあったら教えてくれ！
それじゃまた！

風雲! バナナ相談所!
by フカミ

さーて今月も行ってみるかのバナナ相談所ことバナ相なのだが、今回は若人の進路の悩みについてお答えだ。では今月の相談者！

会社側の脱税やらナニやらで就職恐怖症になってきた今日このころ。ツブシがきくように資格をとりまくっているんですが、いい資格ないっスか?

（愛知県・佐野博章）

柳生：不況に強い資格と言えば、やはり実務系でしょうか。ボイラー技士とか危険物取扱責任者は食いっぱぐれの少ない資格でしょうね。英検なら最低で2級、最近だとTOEICやTOEFLなんかで実力を見られるケースが多いようです。

バナナ：ヌルい！そもそも資格のために勉強して得た知識などモノの役にはたたんぞ！受験勉強でやったことを覚えてないのと同じ理屈だ！仕事をしながら得た知識でついでに資格もとる、これが本筋だぞ。まずはキッチリ仕事できるようになってからの話だ！

ということだぞ佐野君。今から後のことばかり考えてちゃダメ。ではまた来月！

新年アンコール企画

真ゲッターラ王

今までのラ部はなかったことに…

ラ部の異様な盛り上がりはムダではなかった。でももう部は越えたい。「越えたい〜」とデスマウンテンに叫んだ所、松本恵引退報道の傍ら、コクオウに乗ったラオウが現れたのです。

駄目だ、佐竹!!杯争奪マジゲッター、メイファ大会速報!!

ダメだ雪舟。ちかしの右に回らないと、なんで麗香をもらうかな。俺ならよけちゃうよ。というわけで、メイファ争奪のラ部真剣勝負は、2時間に及ぶ激戦の末、意外な結果で幕を閉じました。

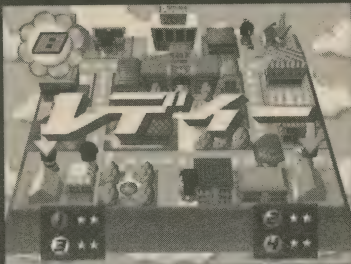
結果速報! メイファ堅いよ。スレッガーさんかい、速い速いよ!! 全員コクり、そして撃沈す。

ダイエースパイ疑惑究明杯争奪セメントゲッター大会速報!!

クロでなければシロなのか。ポチでなければシロなのか。クローンでなければシローンなのか? あざとくも汚らわしい大人の事情は彼氏彼女の事情を通り越し、3の自乗は9ということになりやがってました。

結果速報! ダイエーと言えば、王。王と言えばナボナ。雪舟に真琴取られてもらい水。

ほら見たことか!!みんなゲッターにはまってるっちゅうねん

確実にそしてピンポイントにサイバーヘアを3000本を足したかのように読者からの反響が来ている。やれば楽しいじゃん。ジャンって生きてるじゃん。等、股間色もとい好感触な意見が届けられた。ツボにハマれば楽しいってことだよ。点数評価じゃ決められないってことだよ。某雑誌で辛い点数つけたヤツはきっとゲームでさんざん負けたんだよ。メイファにもふられたんだよ。なははは〜花やで〜て言われたんちゃうの? とりあえずチャンスがあったらプレイしてみれ。またラ王は、どこかで掲載するので。探してみてくれ。

結局やれば楽しいってことがわかるっていうことだ。やらずに文句を言うは武士にあらず

4人で1人の女の子を狙うと、告白のたび、撃沈するさまがおかしくて楽しいそしてすごく寂しい

今一度問う!!ゲッターラブ!!とは…

ゲッター0号

『ゲッターラブ!!』…それは人類に残された最後のフロンティアである。画面の向こうで微笑む彼女のハートをゲットしたとき、君は人類の新たな可能性を見いだすはずだ。いつの日か人間は次元の壁さえも超えることができると確信するだろう。なぜならそれこそ、いま君の心がやってのけたことなのだから。(…大げさすぎるか?)

ゲッター1号

ゲッターラブ、マイネルラブ、あれも愛、これも愛、きっと愛、たぶん愛と歌っていた松坂慶子のバニー姿をふと思いだし、ちっと舌打ち。なんつーか『ゲッター』はある意味、98年俺的ブレイクのトップという気もする。8人そろってモーニングのように4人そろってこそ真のゲッターってこと。中村さん。続編も出してね。

ゲッター2号

まずはじめに声を大にして言おう!『ゲッターは漢と漢との熱い血潮を賭けたバトルである!』と!断じて軟弱な婦女子ゲーと一緒にしてはならんのだ!他人の炎とたぎる情熱にあえて水を差し、差しつ差されつしてお互いを打ち砕くまさに漢のゲームなのだ!漢と自認するならばやれ!やりまくれ!徹夜して次の日は半死半生になれ!

ゲッター3号

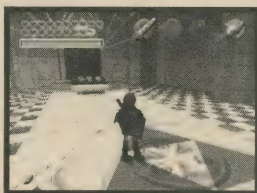
私はその驚愕の事実を耳にしたとき思わず足がふるえました。恋愛パーティゲーム!? そんなわけのわからないゲームを64で出そうとしているなんて!! そして、まさか私がこんなにハマってしまうなんて思いもよらなかったんです。許して下さい。どうしてもせっしゅうの野郎がむかついて…、それで思わず…。出来心なんです

ハーレーダビッドソン&マルボロマン

結果速報! ドン・ジョンソンをジョン・ドンソンと言い、ベン・ジョンソンも赤面。

今月から始まるゼル夫くん。『ゼルダ』の小ネタをちょこちょこと紹介していくコーナーです。ところでみんな『ゼルダ』終わった? エンディングはどーだったかな?

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」コネタ特設開校!!

待った甲斐がありすぎてメチャ楽しかった『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。みなさんはどのように楽しんでいたでしょうか? 友達と話をすると、おもわぬ方法でボス倒していたりなんかしない? え、うそ。そんなことできたの? みたいなこともあったりしない? そんな情報の交換場所としてこのコーナーを作りました。任天堂から言われている規制（雑誌で紹介しちゃいけないこと）はきちんと守るので、クリアした人もそうでない人も安心して楽しんでちょうだい。

⬆意外な方法で敵を倒せたりできるんだよね。試してみよう

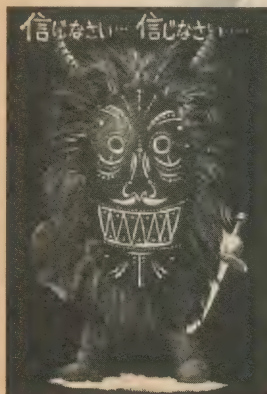
あのボスをいろんなアイテムで倒そう

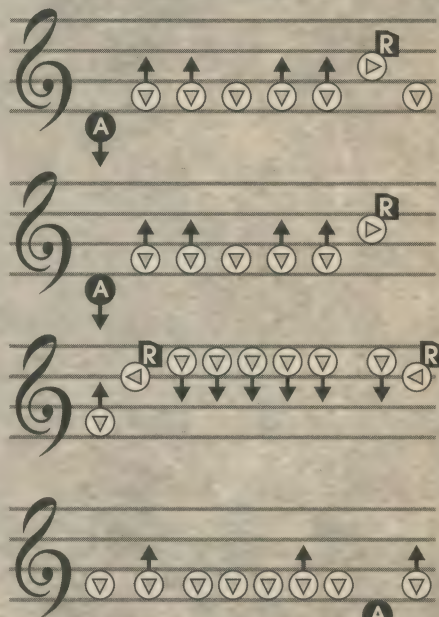
これはどのボスでも言えるんだけど、倒す方法はひとつじゃないってこと。攻略本に出ている倒し方がてっとりばやいと思うけど、ここはいろんな武器やアイテムで戦ってみることをお勧めするぞ。まず、敵の弾を打ち返すのは何も剣ばかりじゃない。ビンなんて使ってみると楽しいぞ。また、敵に向かって突っ込んでいくボムチュウはかなり有効。ロングフックがつきささる敵なんかもいるので、接近戦にはこれで近づいてみるのもおもしろいのだ。

⬅ボス戦でビン詰めのムシを放ったりするとさらにおもしろい。余裕があれば試してみてね

オカリナを吹きまくろう

オカリナをボス戦で吹いてみたことある? 特に反応はないんだけど、結構おもしろい絵ができるので試してみよう。まるでリンクがオカリナでボスを呼び出したかのようにみえることもあるんだ。

⬅Lボタンを押しながら吹けば、イベント曲も最後まで吹き通すことができるのは知ってるよね

⬅（大阪府／中植茂久）誰かと思えば中植せんせ～。愛情のこもったハガキありがとう～

⬅（東京都／みうらゆうま）誰かと思えばゆうませんせ～。ちびゼルも楽しいです～

みんなもコネタを送って青錆のスタルチュラを集めよう!!

というわけで、ドリテクならぬゼルテクを送ってくれたみなさんには「青サビ、赤サビのスタルチュラ」の称号を与えたいと思います。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゼル夫くん」係まで

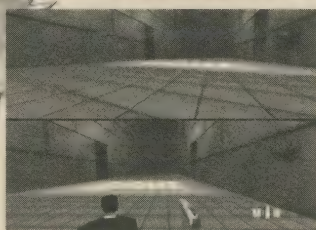
はみだしゼル夫 エンディングについて話したい。だってよくわかんない所があんだもん。でも永久規制だから載せられないんだよな～。このもどかしい思いが重すぎて……

GUN!GUN! 進め対戦ヌル軍部

先月にひきつづき「ゴールデンアイ」おハガキSPECIAL!!

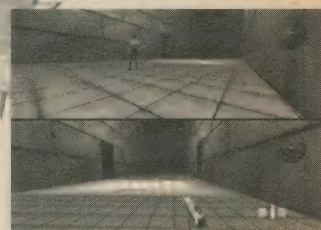
「あぶない刑事」プレイ

北海道／安西先生さん

「2vs2でプレイする。使う武器は主にZMGやD5K等のサブマシンガン。1人がしゃがみ、もう1人がその上から撃ちまくると『あぶない刑事』ぽくなる」とのこと。これ意外と楽しい。しゃがんでいる（Rを押しながらC上でしゃがむ）人の後ろから打つダブル攻撃はとっても快感。

気分は「あぶ刑事」。間違っても「はぐれ刑事」とは呼ぶな

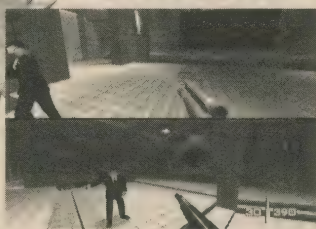
二人羽織プレイ

北海道／三浦淳嗣さん

「まず対戦用のメニューを選び、1P、2Pを選びます。ここで僕たちは4人でプレイします。操作する人に目隠しをして、もうひとりがナビゲートするという方法です」とのこと。これは結構難しいよね。そこだ、撃て!!って言っても、多少のタイムラグがあるからね。

コンビの息があってればいうことなしって感じだよね

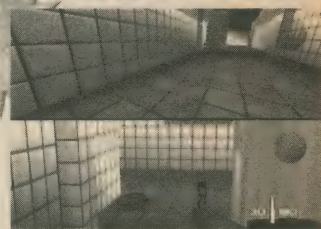
宇宙人の侵略プレイ

京都府／ていえぬさん

「まずは、プレイヤーを人間、宇宙人にわける。段ボールで仕切って相手チームを見えなくする。使用武器はレーザー銃のみ。宇宙人キャラはオッドジョッブが良い。ステージは地下基地。軍に捕らえられていた宇宙人が脱走とか決めてプレイする」とのこと。これまたオッドジョッブ◎。

人間はレーザー銃を使えないとかにするといいかもね

防弾チョッキの正しい使い方

福岡県／うらさん

「A案は防弾チョッキにモーションセンサーかリモコン爆弾をセット。とった瞬間に相手を倒せるぞ。B案は、チョッキにピストルで2.3発打ち込んでおくと、再生されずのそのまま残るので、あんまり役に立たなくなるぞ」とのこと。特にB案は相手がわからぬままなのでいいかも。

アイテムに爆弾仕掛けておくのはお約束だぞ

ヌル軍部 READER'S REPOT

というわけで、相変わらず『ゴールデンアイ』の人気は高い。編集部でも「やるか」と声を出せば、ほぼ間違いなくコレで遊んでいる。できれば、1人でもCPUと対戦できるモードが欲しかったところだ。次回作に期待したい。それはさておき、ヌル軍部では、『ゴールデンアイ』だけにあらず、他の対戦ゲームのネタも募集している。最近では『マリオパーティ』『スマッシュブラザース』『爆笑人生』など対戦やボードゲームも増えてきているので、そんなゲームなんかのネタも送ってくれるとうれしいぞ。宛先は51ページに出ているので、ヌル軍部宛までお葉書をどしどし送ってくれ。

今月の対戦『スマブラ』

正式タイトルは『ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ』だ。メッチャ長い。読者からも前人気は高いのだが、イラストが似ていないという意見がほとんど。確かに。特にリンクが……。まーそれはさておき、対戦格闘ゲームとして見るのではなく、対戦アクションゲームとしてみたほうが楽しめるこのゲーム。ただバカスカ戦うだけではなく、かなり細かい戦術も使えるので、これまた、その人なりの楽しみ方ができるんだ、こーいうとこってニンテンドウはうまいよね。つーわけで、編集部でもこの対戦が最近人気。ゲーマーアンドレのリンクによるコンボはなかなかのものだぞ。

今月の肖像画

埼玉県／Dr.RYOさん作。着物は成人式で「錦鯉だ」との酷評を受けて以来着てないな…。

今月のお酒 20才未満禁

ブラッディ・マリー

⬅ウォッカ&トマトジュースのカクテル。生トマトを使うと更に美味。セロリをさしてもイケルよ

吸血鬼が求める血を連想する赤さ。ちなみに「ドラキュラの葡萄」というジュースをもらったので、新カクテルも考案中。

ベストマッチゲーム 「悪魔城ドラキュラ」シリーズ

第16回 ゲームソフトの自主規制ってなんやねん

「最近のこのページは毒があって面白いです」神奈川県のぷーさん他、お便りありがとう。怒りたくてキツいこと書いてるんじゃないけどね。でも今月も少々キツイかも。

また私を怒らせて観察し、楽しもうとでもいうのか、ある日編集長が私に98年12月8日の毎日新聞を渡した。読むと「埼玉県議会で某議員が、ゾンビを倒すのにけん銃で何度も殺すゲームを見て女児が泣き出したことを紹介、県として規制を働きかけるようCESA（ゲーム業界の団体）に求めた」との内容。さらに「県は4月以降、CESAと交渉して暴力などの過激シーンの表示や販売自粛を働きかけることを要望」。で、CESAは「ゲームの倫理審査を専門に行う組織を設置したり、残虐シーンを知らせる表示を統一する等、自主規制策を4月メドで導入する」と回答。この記事にはいろいろ言いたいことはあるが、順序だてて述べていこう。

まず「**ゲームを見て女児が泣き出した**」という点。**そんなもん小さい子に見せるなよ**というのが呆れ返っての感想。ゲームと一緒にするのは何だけど、HビデオやSM誌を子供に見せるか、普通？フツーの神経持ってる大人だったら子供に見せないし、手の届かないようにするよ。私の妹も2才の娘を『**バイオハザード**』**やる時は寝かしつける**って言ってた。それでも見せる大人が多いなら、作品作りの可否を問う前にユーザーを啓蒙するべきだろう。

次に「過激シーンの表示や**販売自粛**を呼びかけるよう要望」という部分。だったら映画のゴジラすら配給できないぞ。マンガ「**北斗の拳**」**も完全にアウト**ですな。情報が一方的に送られてくるテレビなら、暴力や性的な表現をカットするシステムは導入すべきだろうけど。販売自粛って、つまり銃で撃ったり殺したりっていうシーンが入ったゲームが作れないってこと。それをマネをする青少年が…なんてのも聞くけど、小説をマネた犯罪だって過去には山ほど。何でゲームだけが目の仇にされるかなあ。

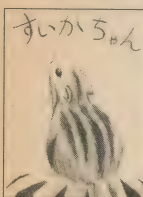
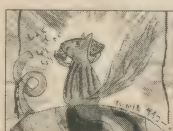
で、「**自主規制策を4月をメドに導入する準備**」というCESAの答弁。具体的な話はこれからとのことだ。確かに「過激な表現が含まれる」という表示の統一は必要だろうし、歓迎したい。またCESAにはすでに作品の倫理規定はあるが、さらに専門部門を設置するというのも、時代の流れもあるし、やり方次第ではいいかも。

言いたいのは、クリエイターの表現の自由を奪って欲しくないし、**クリエイターが賛同するとすれば、もっとちゃんとした根拠が必要**ってこと。ユーザーとしても、小さな子供に見せるなどというバカなことはしないよう、気をつけながら楽しみたいし。はじまりがおバカな発端なだけに、そこに戻るとなんか脱力。

とりあえず、CESAの自主規制の内容がどうなるのか、それに対してメーカーがどういう動きをしていくのか、なりゆきを見守りたいですな。

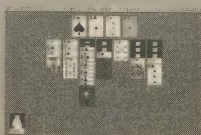
今月のすいか

ちづるんちのシマリス、手のひらにのる程のちっこさ。

応援いつもありがとでちゅ。今月は読者のみなちゃんのすいかイラストを紹介するでちゅよ。

⬆岐阜県／およねさん。毛のふわふわ感が出てまちゅ

⬅新潟県／将さん。目つきが最高でちゅな

⬅大阪府／てらもちさん。リアルでシブイでちゅ！

部活動報告 vol.5 仕事部

あ、そうか。仕事部って結局「編集部」じゃん…。寒いせいか、各種部活は今のところお休み状態。しかもコレ書いてる現在は年末進行で忙しいし、遊んでるヒマなどないのでした。なので今回はちょっと息抜き…という時に、自分の席で楽しめる編集部御用達のパソコンゲームを紹介しよう。

⬆カードゲーム「ソリティア」。わたる副編オススメ

⬆パズルボブル系「スヌード」。パズルは特にハマる

おハガキ募集

コラムのテーマや似顔絵、金剛さんへの質問などなど、どんどん送ってきてね。特に今回のようなテーマだと、みんなの意見もぜひ聞きたいな。あんまりアドレナリンを分泌させると早死にするって分かってるけどさ。ところでお便りくれた代ゼミ時代の金井君、ごめん君のことは覚えてない…。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット」係まで

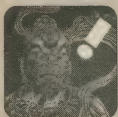
64ドリーム通刊30号記念・大盛りあとタマゴも特集

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ、頼む

つーわけで、今月はなんと丸ごと1ページ金剛さんなのだ！

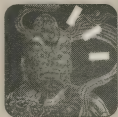
本郷さんに聞けないことを何でも答えてくれる、我がエンタメ倶楽部の謎のご意見番・金剛さん。最近内輪ネタが多くてつまらんという意見のある中、ついに金剛さんが本領を発揮する日がやってきた。お蔵入りしていた数々のきわどい質問に、金剛さんが答える！吠える！わめく！（いやそこまでしなくても…）。

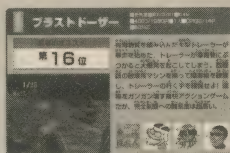
回答者
金剛力士さん
鎌倉時代の生まれ。わりとゲーム業界を知っている。なぜに？

Q 今さらですけど、何でドラクエVIIがプレステに行っちゃったんでしょう。
神奈川県／最終ver.さん

「一番普及しているハードでドラクエを出す」というのがエニックスの見解だった。

これはドラクエVIIのハード発表時（97年新春）のエニックス側の説明だ。ゲーム会社も企業である以上、最大の利益を望みたいというのはよく分かる。しかし、私（金剛）個人が当時感じたことは…任天堂にこそドラクエが行ってしまうのを止めてほしかった。何とか引き止めて欲しかったぞぉぉぉ!!! まあ、『ゼルダ』がプレイできた感動で、忘れるとしよう。GB版もあるし、この先も可能性がないわけじゃないと思いつつ。

⬅96年は本誌で社長にインタビューもしたけどね…

Q ファミ通の点数制レビューが気になって仕方ないんですけど、金剛さんはどうですか。
東京都／HANDS-NOさん

気になるね。

でも64ドリームの各スタッフから見れば、ファミ通スタッフの評価とは食い違うことが多い。そういう意味でも気になる。「なんでこんなに面白いこのソフトが、こんなに点数低いんじゃ～」とか、その逆とか。もちろん、サンプルロムをかなりやりこんだ後でだ。じゃあみんなが気にする点数制レビューを、なぜ64ドリームではやらないのかってことになると、また話が長くなるのでここではおいとく。また改めて。でもファミ通史上初のゼルダ40点満点には何の異存もあがらなかったぞ。

⬅推薦人をあげる方式は本誌でやったことあるけどね

Q なんでマリオRPG2は任天堂とスクウェアが共同開発しないの
秋田県／小倉あんもちさん

スクウェアの公式コメント（本誌97年4月号に掲載）を紹介しよう

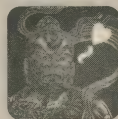
「開発者が作りたいゲームのコンセプトを実現するのにN64が最適である、と判断した時には開発させて頂くかもしれません」。これは本誌の「64に参入してほしい」ランキングで、1位になったスクウェアのコメント。作品を見ても任天堂とスクウェアは方向性が違うよな。壮麗なCGムービーを駆使するスクウェアと、とことんゲーム性を追求する任天堂と。ハードが選べるようになって、スクウェアはPSを選んだんだろう。まあその他イロイロ、ハードメーカーの任天堂との食い違いはあったかもだが。ちなみに私の金剛フィギュア（今風に言うと）は当時最も人気のあった運慶と快慶の共同開発。800年くらい前だっけ？どうでもいいか。

Q 『シムコプター64』はどうなりましたか
沖縄県／なんで砂漠の狐さん

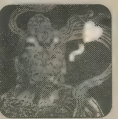
サンプルロムは編集部に来てたんだけどな

つまり開発はかなり進んでいたのだ。この作品は前の質問にも関連するが、エレクトロニック・アーツ・スクウェアが発売元だった。EAとスクウェアの合資会社だ。突然新作リストから消えたよな。聞きヅテなので定かでないが、開発はEA中心だったらしい。まあ版権や採算など、いろんな事情で発売を中止するのはよくあること（ケンカではないぞ）。作品ができている以上、他のメーカーから発売されることもありうる。なので再登場するといいな～ということか。

⬅復活するかどうかは残念ながら未知数だけど

Q ゲーム専門学校に行きたいと思ってますが、ホントに就職率とかいいんでしょうか？
福井県／さやか×2さん

とりあえず学歴は関係なさそうだ

大卒も専門卒も、入社のハードルは同じ。でも「世界観の意味から説明しなくてはならない人に頭を抱えた」とか「とりあえずゲーム専門学校に入ったという人は器が知れてる」等々、耳の痛い言葉が面接官の間でささやかれてるのも事実。結局はゲームだけではなく、幅広い知識を身につけた人を望むのがメーカーの本音。メーカーではないが、本誌の編集部員たちはゲームとは関係もない学校出身である一方、専門学校で技術を学んだデザイナーもいて、うまくカバーしあっている。最終的にはその人の知識や教養、人格が最重視されてここに集まってきたということだ。学校そのものより君自身の視野を広げる努力を怠らなければ、君の未来は明るいぞ。慎重に進路を選んでくれ。

Q 「より良いゲームを作るために発売を延期する」って本当ですか。聞き飽きました。
神奈川県／ネコきちババアさん

ゼルダは本当だったな

そういう場合が多い。そうじゃない場合はなるべく本誌で掲載、もしくは匂わせるようにしている。みんなに納得してもらいたいし、編集側としても納得したいからな。宮本さんが「よっぽどの大作でない限り、いい64作品を半年から1年で作れるようになっている」と語っていたが、最近は開発者たちがハード的なことをのみこめて、レベルも上がってきてるということだろう。64のお楽しみが、まだまだ加速することに期待しよう。

⬅納得のスゴさ。でも今後延期はなるべくパスだよな

質問は「アナログチャット」係で受付中だ！

クッパも登場する『マリオパーティ』だけど、コマとしては使えないんだよね。そこでDDでは…

DREAM DRUNKER

中植茂久

▶『ぜんでん』で、釣りゲームがブレイクした我が家に、ついに本格的釣りゲーム『ぬし釣り64』がやって来ました(笑)。でも、なぜか昆虫採集にはまってしまった!。

▶実は、僕は『マリオパーティ』をまだプレイした事がありません。だから当然『クッパの気持ち』というミニゲームも見た事ありません!。一度、見たいなぁ。

なんつーか毎月すごい数のファンレターが届きます。せんせーもがんばってお返事書いてるけど、届かなかった人はごめんなさい。でも応援メッセージは大歓迎ですよ!!

そんな中植せんせーに励ましのお便りを

【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 64ドリーム『なぬDD』係り

ちと遅いが明けましておめでとう！ しかし「明けまして」ってのも、よくよく考えると今時の言葉づかいとしては妙じゃよな。「明けておめでとう」「明けたことだしおめでとう」「明けたわけでおめでとう」？ 馴染まんのう。とりあえず、開けたら閉めましょう。

Q N64はPSに比べて電気代が高いって本当？

（新潟県／中国四千年のみみかき）

先月に電気代のことをやったな。消費電力は、N64は19W、PSは9Wじゃ。高いといえば確かにそうじゃが、10時間使った場合の差は約2円。この程度の差で「高い」という人は超ドケチじゃなあ。ゲーセンで100円遊んだら、500時間分の差額じゃよ。

Q ゲーム機本体の色で灰色が多いのはなぜ？

（神奈川県／服部つかさ）

正直言ってわしもわからんが、視界に入っても邪魔にならん色だからじゃないじゃろうかね？ 黄色や赤だったらいかにもオモチャっぽくて高級感ないしなぁ。まあインテリア的なデザイン見地に基づいた色なのではないかのう（なんじゃそりゃ）。対象ユーザーが子ども限定でなくなったとか、汚れが目立ちにくいというのもあるかもな。ちなみに、初代ファミコンがなぜ赤と白だったかというと、一番安いプラスチックが赤と白だったからなんじゃ。コスト削減ってやつじゃな。セガサターン白も同じじゃね。ボディが白で、ボタン類が赤じゃよな。

Q ゲームジャンルの名称（RPGなど）をつけたのは誰？

（神奈川県／服部つかさ）

同じく服部さんの質問。正直言ってわしもわからんが（またかい）、ほとんどが日本人でないのは確か。コンピュータゲームは輸入文化なのじゃ。日本独自のジャンルってあるんかのう？ さらに、RPGやシミュレーションは、もともとプレイヤーが数人集まって、テーブルの上で遊ぶボードゲームだったんじゃよ。もちろん発祥は海外じゃ。「だった」というと語弊があるな。今もあります。RPGで言うと『ソードワールド』や『D&D』なんかが有名かのう（テーブルトークRPGといいます）。興味があれば、大き目の本屋を探せば関連書籍が見つかると思うよ。まあ、そのシステムをコンピュータ上に持ってきたのが『ウィザードリィ』であり『ウルティマ』であったわけじゃ。『ウルティマ』は『ドラクエ』の原形としても有名じゃな。『タクティクスオウガ』も、大もとをたどればチェスや将棋に行き着くよな。

Q 『シレン』などのようにリセットした時点でオートセーブができるのはROMカセットだけ？

（宮城県／出てくれフーゴ）

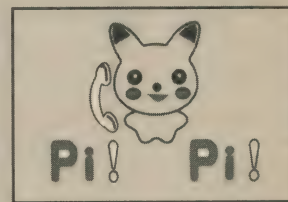
結論から言うとできんこともない。じゃが、既存のゲーム機ではちと無理があるな。たとえばPSはセーブがむちゃ遅いじゃろ。セーブデータの保存に、書き込み速度が遅いフラッシュROMを使っているのと、フラッシュROMへのデータの通り道が細いのとの二重の原因がある。ROMカセットと同じSRAMにセーブすれば、オートセーブもできるじゃろ。ちなみに、リセットした時点でセーブしとるわけでなく、なにかするたびに毎回セーブしとるんじゃよ。なので、セーブにかかる時間がとても短くないとゲームにならんから、オートセーブはしてないってわけじゃな。

Q スーファミのソフトはN64に簡単に移植できますか？

（長崎県／オクトパスでイカ）

簡単にはいかん。N64とスーファミはぜんぜん作りが違うからじゃ。たとえばCPUが変われば命令も変わり、プログラムを根底から書き換えねばならんのじゃ。グラフィックデータは流用できるにしろ、ほとんどイチからの作り直しになるな。まあ趣旨は異なるが簡単な方法もある。N64にスーファミのふりをさせるソフトを作ればよいのじゃ。スーパーゲームボーイみたいなもんじゃよ。サウンドなんかは音源チップの仕様の違いで完璧には再現しにくいが、この方法ならソフトを移植する必要はないよな。あるいはそういうカートリッジが発売されるかもしれんよ。全く保証の限りではないがのう。

今月のデス仙人

「デス仙人はどうしてN64についてくわしいのですか？」という三浦淳嗣さんの質問。これまでにゲームオタクとして培った知識を総動員してるのと、わかんないことを毎回必死こいて調べとるからです（笑）。わしの場合、調べものの情報源は主にインターネットじゃ。芸能人のプロフィールから爆弾の作り方まで、大抵のことは調べればわかるんじゃが、電話代がとんでもないことになるのが難点じゃな。というわけで、先月から電話線でなく、ケーブルテレビの幹線を利用したインターネットに切り替えました。わしの住む区域じゃと、月々5300円でつなぎ放題です。ワーイ！ これでNTTの請求書を見て青くなることもなくなりました。いくらでもネットゲームを…じゃなくて、どんと来い、質問であります。宝山りふぁさん、20回おめでとうメッセージありがとう。

◆奥さんが駅前でもらったテレクラのティッシュについていた絵。著作権万歳！ 個人的には本物よりかわ（以下自粛）

はみだし仙人

Q 64DDのディスクには音声や新しいグラフィックは書き込めますか（長崎県／オクトパスでイカ）

A なんでもOKじゃよ。マイクで入れた自分の声を必殺技で使ったりとかもできるな。ソフトが対応すればじゃけどね。

かなり遅めのクリスマス報告 in シアトル

日本の師走は忙しい？　こっちのクリスマスもすごかったのよ！

98年の年末は久しぶりにシアトルで年を越そうと思い、「冬はこたつでゆっくりしようね、ダーリン」などとのたまっていたのも束の間、もし、本気でアメリカンクリスマスをしようと思ったら分刻みで行動しないと自分自身が楽しめないどころか、人様の迷惑にもなりかねないということに気がついた私なのでした。

なぜならば、12月に入ってまず、家の外側に飾るクリスマスライトを取り付けねばなりません。毎年、この作業中の事故で何人ものお父さんが屋根から落ちて大怪我をしているので作業は慎重に。極寒のさなか、ご近所様に楽しんでいただくため（だって、自分の家のなかからは見えないもん）に丸3日、もしくはそれ以上の労働力とそれなりの予算をかけて（派手に飾ると1000ドル近くいってしまう）完成させます。その間、漏電、タイマーの故障、電球盗難、ホームショップの往復、風邪、病院…と、いろんなことを当り前のようにこなし、お次はクリスマスショッピング（なんたって、イヌやネコにだってプレゼントしなくては気がすまない国民なのである）。さらに、ホームパーティーの準備、企画、料理、買い物、カードを送って、大掃除、歳末募金に地域募金などなど…。街は、ここぞとばかりに大繁盛です。世界中が不景気だというのにこの国のこの時期だけは、株価もぐっと盛り上がっています（そうそう、LOTTOも買っちゃった。この宝くじ、当たると25億円なのだ。当たったらどうしよう）。

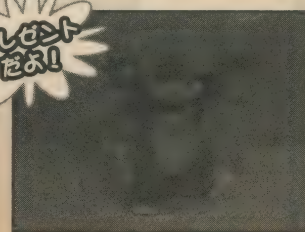
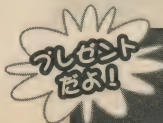
というわけで、クリスマス前のこの時期、私はほぼ毎日のようにお買い物に行っていましたが、いつもの年より際立って威勢がよかったのは、ニンテンドーのコーナーだったように思います。『ゼルダ』が、あっというまに200万本売り上げ達成ということで、クリスマスの1週間前には、まさかと思っていた『ゼルダ』とN64本体の組み合わせパックも登場（169ドル99セント＝日本円で約1万9000円）。任天堂発売のオフィシャル攻略本も、異例の売れ行きだったとか。この1ヵ月でまたもやアメリカでのN64の売り上げも伸び、関係者のみならず、ただのおばさん（息子に嘆願され、やむなく買い求めたお母さんを、私は2人知っている）までもが驚いている98年最後のニンテンドーパワーでした。

そして昨年末のある日、久しぶりにニンテンドーオブアメリカの、あるセクション（ニンテンドーパワーの雑誌やコマーシャルをやっている部門）の人々のご好意で「年忘れボーリング大会」に潜入してきちゃいました（私のダーリンの会社の人達と共に…）。30人くらいの参加者が4～5人のチームに分かれてスコアを競い合ったのですが、年末の浮かれた気分ってきっとどこの国の人も同じなんだな～って思っちゃいました。私達は、なぜかマイボール、マイシューズで挑みましたが（笑）、寄る年波みには勝てず、そこそこの恥ずかしい成績ながらも2次会のピザ屋さんまで楽しんだのでした（ピザというものは、今やアメリカの国民食であります。あらゆる外国の食べ物のなかで一番威張っている食べ物です。友だちは、ピザのことを「イタリア料理ではない。アメリカ料理である」と宣言している）。

それにしても1998年は、アメリカのN64にとってすごく良い年でした。今年はまず『スター・ウォーズ』から始まるでしょうが、ゲームの方も、映画の方もめちゃくちゃ気合いが入っていて、『ゼルダ』で一気に加速したN64の勢いはプレジデントでも止められないでしょうね。

さて、今月は99年最初の連載ということで、任天堂グッズをお年玉としてプレゼントしたいと思います。今年も皆さんが元気に楽しくプレイできますように。シアトルから、愛をこめて。

◆アメリカ任天堂から出ている「ゼルダ」の公式プレイヤーズガイド。扉には宮本さんのサインも入っているのだ

◆永見さんから頂戴した手作りカード。もともとはデザイナーが本職なのでお手のものなのだ

◆永見さんからいただいたプレゼントのひとつ、クッパ人形。1個しかないので、欲しい人はプレゼントページへGO！

今月は少なめで1ページに。でも、その分厳選した濃いご意見をどしどし紹介していくぞ！

ゲッターラブ！

女ゲッター1号

青森県・ほっけのひらき

私は女。小6。なのに『ゲッターラブ！』を買った。理由は「おもしろそう」だから。ていうか、私も最初は2月号のこまくさ寮生さんみたいに思ってたさ。でもどんどん、特集見ていくうちに、ほしい気持ちが出てきた。で、女の子の好ききらいも出てきたさ。とりあえずこのこと書きます。

まず自分的になつきはダメ。とても15～6歳には見えん。メイファもいや。あゆみもいや。デートに一番金かかる（当社比）。花はノーマル。雫はまぁまぁ。真琴は好き。クールだから。服が青だから。きいろはもっと好き。無口なところ。そして自分と同じようにゲーム好きだから。こうやって考えてみれば好き嫌いができるのも「ゲームがおもしろいから」だろう。実在しないのにここまで言えるのだから。年末年始何買おうかうめき声あげてるそこのキミ！『ゲッターラブ！』を買いなさい！男だろうが女だろうが、正体不明な生物でもだ！

うむ、女性諸君にもゲッターの魅力は伝わったようで、我々の活動も満足すべき内容であったわけだな。あとは信者を拡張せよ（うれしいゲッター2号）

マリオパーティ

家族で盛り上がる！

広島県・テレサ母さん

明けましておめでとうございます。お正月は、親子3人『マリオパーティ』で仲良く遊びました……と言いたいところですが、これが意外と燃えるというか、ムキになるというか、シビアになるというか……。単なるすごろくだけでなくいろいろなイベントが盛り込まれているからでしょうか。

何といっても多彩なミニゲーム。これだけあると得意・不得意がどうしても出てきて、パーフェクトという訳にはいかないです。けれど、コンピュータキャラはわりとオールマイティにこなすんですよね。3人なので、1人コンピュータキャラでプレイするんですが、「よわい」に設定してもなかなかのもので苦戦を強いられます（私たちが下手なのかな？）。それに頭がいいというか、「ハンマーコイン」のようなゲームでは横で待機してコインの横取りを狙ってるし……。ミニゲームをコンピュータキャラに取られるのが一番がっくりです。

それでもゲームの一番上手い8才の息子がミニゲームも有利なようです。彼の秘密兵器は連射機能つきコントローラ。連打が必要な「くずれるゆかをかけろ」や「ジュラシックパックン」ではずいぶん役に立つようです。

こういったゲームは運任せの部分と実力による部分とのバランスが大事だなと思います。ゲームのうまい息子は、ミニゲームで苦労して取ったコインやスターをあっさりもっていかれたりするとすごく怒ります。逆に私はたなぼたみたいにコインをゲットして喜んだりしてます。

それにしてもクッパは相変わらず憎たらしいですねー。「クッパかくめい」とチャンスタイムは何とかしてほしいです……。熱くなりすぎないよう気をつけて遊びましょう！

僕も先日、9歳の男の子と『マリオパーティ』をプレイする機会がありました。いいですね、子供って飲み込み早くて。とっても楽しかったです

ゼルダの伝説時のオカリナ

戦いの美学！

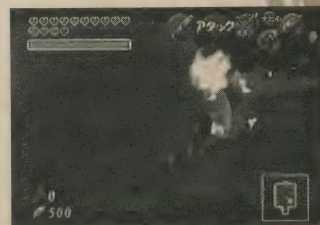
福井県・大熊三十郎

『ゼルダ』といえば謎解き、ってのが世間一般の見解だよね。確かにSFCの『ゼルダ』はほとんどパズルゲームみたいな趣もあったし。今回の『時のオカリナ』でもスイッチ押したりレバー引いたり、たいまつに火をつけて回ったり、果ては倉庫番のまねごとをしたりと謎解き=パズル要素は盛りだくさんに用意されていた。

でも、この山のようなパズル要素に埋もれかけているのが『ゼルダ』における戦闘の楽しさなのだ。前作『神々のトライフォース』でもボス戦は結構緊迫したけど、今回の『時のオカリナ』はザコ戦からしてスリル満点！手に汗握るバトルが堪能できるのだ！

まず一番最初にバトルの楽しさを覚えたのはドドンゴの洞窟内での対リザルフォス戦。ハイラルの盾に隠れて攻撃をやり過ごし、相手のすきを見て斬りつける！そして森の神殿でのスタルフォス戦。このときにはリンクはすでに大人になっているので、対等な剣士同士としての対戦が楽しめるのだ。戦闘にこれだけ喜びを持てるようになった大きな理由はやはりZ注目システムに尽きるだろう。これによって、相手を中心に円を描いて移動し、相手が攻撃を空振りしてスキを見せた瞬間に側面または背後から斬りつけるという理想的な戦法が可能になったのだから。

また、戦闘といえばファントムガノン戦、ゲルドの谷での射撃戦も捨てがたい。特にゲルドの砦での牢番との戦いは、1回もミスできないという緊張感がたまらない（1回でもダメージを受けると捕まってしまうのだ）。

この方面から考えて1つ残念なのは、ゲームクリア後にボスキャラとフリーで対戦できるモードがないこと。まさに画竜点睛を欠く、とはこのことか。

戦闘はとっても楽しいんだけど、ゲームがあんまり得意じゃない女の子や子供さんなんかにはちょっと厳しいかな？でもあきらめずにドンドンやろう！

はみだしインプレ

ウサギ年にちなんだゲームをやろうと思って探したんだけど、結局見つからず。何かいいものがあったら教えて下さい。（広島県・ドードリオ）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

はみだしフォーラム

Q 編集部ではおおそうじをしましたか？（東京都／ダスキングさん）

A してません。のでとってもキタナイです。特にもっちーとおっちゃんの机の上は……。

読者の手紙から

N64フォーラム

先月はお休みしちゃってごめんなさい。読者の熱い気持ちは寒い季節になってもまだまだ健在でした。お休みした分も含めて2ページでお届けする今月のフォーラム。キツイ意見も飛び出しましたが、、いろいろな人が読んでくれていると思うとなんだかとってもがんばれるような気がします。

ゲームはおもちゃ

埼玉県・ドラクエは64でさん

N64……というより任天堂は素晴らしい。任天堂のゲーム作りの姿勢に「ゲームはおもちゃだ」というのが感じられる。おもちゃというのは作り手が使用者を第一に考え、いかに喜んでもらえるかというものだ。しかし、現在のゲームはほとんどが違う。現在のゲームはいかに美しいムービーを使い、映画に近づけようとするかとか、いかに小難しい物語を作り上げるかなどの方に意識が注がれている。そのようなゲームはおもちゃではなくアートなのである。アートとは作り手が自己満足するものであって、それに共感できる人以外は入っていけない世界なのである。64ユーザーならこの考えがわかってもらえるのではないかと思う。しかし、現状はゲームの本当のおもしろさを知らないライトユーザーがビジュアルにだまされ、アート的ゲームが主流なのは悲しい。

ビジュアルで堪能したら、次はビジュアルに頼っていないゲームを試してみると、さらに視野が広がっていいかもしれないね。

レンタルと口コミ

福岡県・頼んだぞ野村かんとく

「あの映画おもしろかったよ」と見た人から聞けば、見に行ってみようかな、もし行けなくてビデオでレンタルになったら借りてみようと思うでしょ。同じことを今回期間限定ながら「N64ゼルダ」でやったことは非常にいいことですね（編集部注：TUTAYA約30店舗で期間限定N64+ゼルダのレンタルを2泊3日￥1000で1月31日まで行っています）。

よくN64は触れてみて初めておもしろさがわかるとききますよね。誰でもおもしろいこと、楽しいことが大好きだからそのゲームがおもしろければ、どんどん口コミで広がっていくんですよ。N64が好調なアメリカでは、発売間近からレンタルが行われており、きっと成功したひとつの要因ではと私は思っておりました。『ゼルダ』に限らずこれからも他のソフトで続けてほしいですし、N64の広がりを期待しています。湾岸戦争の時にNOAが軍にGBを配って遊んでもらったというのは有名な話ですし、そういったサービス精神が今のNOAを支えているのではないでしょうか?

いろんな人に知ってもらうのはとってもいいことです。押しつけがましくない程度に進めていくのがいいんじゃないでしょうか?

ハイレゾモードと「洋ゲー」論

愛知県・岡田幸久さん

『テュロック2』のハイレグモード、いやハイレゾモードにとっても期待しています。ぜひ日本版でも発売してください。より美しい画面を見たくて、拡張メモリーを買うことはとても自然な事です。別に画質にこだわらない人は、買う必要はないのですから。どんなことだって、より高品質な物ほど高価になるのは当たり前で、これは選択肢を広げる意味で、任天堂もためらわずに拡張メモリーを発売してください。ただ、64DDの発売の時に多少混乱はするでしょうね。いろんな人が言ってますけど、一番ハードが進化したと感じるときは、画像と音楽が劇的に向上した場合です。これは、誰だってわかることですから説明不要です。今後、海外製作のソフトがハイレゾモードに移行するのであれば、早いうちに日本でも拡張メモリーに対応してほしいです。

話は変わりますが、海外ソフトの「とっつきにくさ」を甘く見てはいけません。『バンジョーとカズーイの大冒険』等のコメントで「キャラクターになじみがなくて、とっつきにくいが、おもしろいゲームなので……」とよく書いてあるのですが、買い手の買う判断基準としては、実はこの「とっつきにくさ」は「楽しさ」を超えている要素なのです。『ブラストドーザー』『007ゴールデンアイ』など、傑作だけど売りにつながらないゲームは多いです。任天堂も本気で大ヒットを狙うのであれば、思い切ってキャラクターを日本向けにアレンジすべきだと思います。ただ元々リアル系のゲームであれば、別にアレンジする必要は無いと思いますので、そういった意味でもハイレゾモードに期待しているのです。

ユーザーのプレイの楽しみ方は人それぞれ。メーカーが頭ごなしに決めつけないで、あらゆるユーザーに対応した販売体制をとってもらいたい。

僕が僕らしくあるために

静岡県・K@ZUさん

ていうか最近は、燃えているというより殺伐とした感じが…。読者同士、険悪な雰囲気がするのは気のせい? よく言えば活気があっていいかもしれないけど、ちょっぴり悲しい。意見のぶつかり合いというより、揚げ足取りみたいでヤだ。仲間割れみたいな感じよりも、みんなでN64を応援してるって感じにしよう!!

別に批評家っぽい人がいてもいいし、クソゲーを楽しむ人がいようが、次々15分ずつゲームを変える人がいてもいいと思います。確かに本人以外は不毛だって感じます。ただ、それを指摘するっていうか否定するみたいな権利は誰にもないんじゃないかなあ。その人なり、の楽しみ方をすればいいんです。自分たちで遊び方を工夫可能なソフトがN64にはいっぱいありますよね? 12月号『デ

ィディーコングレーシング』のインプレッションは感動しました。あーいった遊び方なんて、気づかなかったです!! そしてその人なりという部分に着目したのが64DDのデータ書き換えなんですから。

遊び方に工夫ができるのも64DDの楽しみのひとつ。『ゼルダ』DD版が提示してくれる未来はどういうものになるだろうか?

64ドリームに求める信頼性

大阪府・浦影宏さん

64ドリームにもの申す。『ポケスタ』についてである。私が今、ゲームマスコミに求めているのは信頼性に他ならない。ゲームの面白さが誌面に表れているか、どんなゲームでも全て公正に記事が取り扱われているか、信頼できるゲーム誌は64ドリームのようにマスメディアとしての自覚を持った誌面が作られているから、多くの人に愛されるのだと思う。だけど、いつの頃からか、64ドリームも誌面が偏ってきている。

N64が本領発揮してきたからではないだろうか。いや、正しく言えば、任天堂の本領であろうか。着々と大作のリリースが進行し、ひと月に発売されるソフトの数も増えた。そこに『ポケスタ』の登場だ。64ドリームも何ヶ月にもわたって『ポケスタ』を特集し続けた。『ポケスタ』は、N64が生まれて以来なかった「超大作」だ（と言っても過言ではないだろう）から、しょうがないことだろう。しかし、ページを割くには百歩譲るとしてもだ。それにフェアはあっただろうか。64ドリームは誌面を通じてゲームの面白さを伝える数少ない雑誌のひとつである（私もそれに信頼して毎月購入を決めている）。だから、私は『ポケスタ』はただのツールソフトだと誌面より判断し、様子を見ることにしたが、ちゃっかりローソンで即日購入したりなした。

はっきり言ってしまえば『ポケスタ』は完成度の低い、できそこないである。だけど『ポケモン』を熱烈に支持している子供達にそんなことがわかるわけはない。子供だったら、ポケモンと名が付くだけで買ってしまうものだ。もちろん編集部の人たちに子供はいないから、完成度の低さを感じ取っていたはず。なぜ言わなかったんだ。発売後の周りの反応も同じだったはずだ。これはポケモンユーザーの数が数だけに、大人の都合じゃすまされない。このことで私の64ドリームに寄せていた信頼は風化した。事実をありのまま伝えなかった64ドリームの責任は重い。

ゲームのおもしろさの感じ方は十人十色。最初からダメだと決めつけていては何の判断もくだせない。さらにその内容を純粋に楽しむ人と楽しめない人がいるのも事実。雑誌はあくまでも雑誌で個人のために情報を提供するのではない。すべての可能性に向けて情報を発信している。あなたとは違うところで楽しみを見いだす人もいるかもしれない。そういう可能性があれば、雑誌はその芽をつみ取れない。あなたが感じた事実は、他の人にとっては事実でなかったとも言える。決して大人の都合だけでは雑誌を作っていないことはわかっていただきたい。

CMも質的転換だ

福岡県・しそさん

やはりN64はもっと売れるべきだ。もし順調に売れていれば、64DDはこんなに延期することはなかっただろうし、『ポケスタ』も40匹しか使えないのに慌てて出すこともなかったはずだ。一番でなくても、もっと売れてくれないと我々ユーザーが困るのだ。

そこでとりあえず、CMの充実を提案したい。ソフト1作品のみのCMに、メーカーを問わずいくつものソフトが登場するCMだ。具体的に例を挙げると、これまでのマリオクラブ推薦ソフトを紹介する。年内の期待作を、子供向け、青年向け、多人数向けなどに分けてアピールする。来年以降の期待のラインナップなんかも紹介する……など。N64はタイトル数は少ないけど、質の高いゲームがたくさんそろっている。それをもっと伝えてほしい。また、N64はアクションとスポーツばかりだという理由で敬遠してた人たちも『オウガバトル3』や『牧場物語2』といったSLGやRPGがこれから出てくると知れば、「ロクヨン、いいじゃないか」と感じるようになると思います。

64ドリーム10月号の毎月新聞に、招布の記事が載っていて、次のようなコメントがあります。「例えば任天堂が他のソフトハウスのソフトを『ゼルダ』と一緒にテレビCMで放送するということは、法律上できないんです。逆に言えば、任天堂ではできないけど、招布だったらできるということもあります」ぜひ、招布が中心となって実現してもらいたいです。

新年早々プレイステーションの『ドラクエ7』のCMには驚かされた人も多いと思う。だが、確実にツボにはまっている人もいる。任天堂には、CM展開のうまさを求めるのではなく、また、何万本突破というのもどうかと思う。あくまでもN64ユーザーだけに絞らない、CMを提供してもらいたい。招布という新しい可能性がそういった答えをだしてくれるかに期待したい。そういえば、最近は湯川専務（常務?）のCMも見なくなったのだが……。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●2月号のポスターうれしいです。また付録でつけてください。
（埼玉県／にわとりすき）

●2月号のP55のもっちーの質問への解答。それは醤油味です。
（埼玉県／佐久優貴）

●うちの真ん中の兄ちゃんは『ゼルダ』の主人公の名前を「たまさぶろう」ってしてたんだよ。
（岐阜県／ウリ）

●「N64大好きマガジン」としてはファミ通のように評価しにくいのはわかります。10点中4点とかつけちゃって売り上げ落としたりしたら最悪ですし。そこで「今月の俺はこれを買う」の拡大版として何か1つランキングを作ってみてはどうでしょうか。
（茨城県／きのうのジョー）

●全員サービスプレゼントをつけてほしい。
（宮城県／よかったね先生）

●GBなどのハードのカラーリングの名前を「マリオレッド」「ピカチュウイエロー」「ピーチピンク」などにするのはいかが?
（岐阜県／山見昇治）

●ソフトが増えてきた64。しかしRPGが出ない……。64のRPGちょっとやりたいなあ。
（東京都／稲垣崇）

●アン・ケイトの耳は4つあるんですけど……。（岩手県／GHOST）

●無理な意見かも知れませんが、電子メールで投稿できるようになったらいいなと思います。
（愛知県／V.JACK）

●『ポケスタ』やレーシングゲーム等で、地方大会からやってください。できれば世代別でオヤジ部門もお願いします。
（宮城県／武田博之）

●お婆ちゃんはパズルゲームが大好きな65歳。クリスマスプレゼントはN64。ソフトまではプレゼントできず、「ヨッシーストーリー」を貸してあげました（パズルじゃないけど）。お婆ちゃんは我が家にN64がやってきたと大喜び。お婆ちゃんの好きなパズルゲームがいっぱいN64で出るといいな。（静岡県／落合絵里加）

●オリジナルテレカを通販してほしい。頼む。（兵庫県／成龍）

●ゼルダファイアー。
（北海道／PEPPY最高）

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX番号 03(3230)0675

商店街会長のお言葉

寝台特急あさかぜ号のA寝台個室を利用しての九州遠征。長旅には、やっぱりバーチャルボーイは欠かせない。でも列車の進行方向が←だったので、ひどく乗り物酔いしてしまい、遠征どころではなくなってしまった……。

任天堂の「新商品」とは?

今月のトップ記事は、デス仙人も真っ青(?)の難しい内容だけど、任天堂の新ハードにまつわるハナシなので、何とか頑張って読んで欲しいぞ。

➡これがJATEのホームページ。認定機器は商品の型番が掲示されるのだ

昨年末に日経産業新聞のインタビュー記事で、任天堂の山内社長が「64DDよりもインパクトの強い電話線を利用した商品も来年(編集部注:昨年の記事なので今年になる)、投入するつもりだ」と語っていたけど、いったいどんな商品なのか興味があるし、早く発売されないか大いに楽しみだよね。でも残念ながら、現時点では任天堂から新商品についての発表は全くなく、想像するにも「電話線を利用」以外の手がかりがないような状況だ。

でも実はこの「電話線」というキーワードで、大まかな発売時期がつかめるのだ。電話線を利用する端末機器(電話機・携帯電話・モデム等)は「電気通信事業法」の定めるところにより、電話線に損害を与えず他の利用者にも迷惑を及ぼさない端末機器であることの証明(技術基準及び技術的条件の適合認定)を、「財団法人　電気通信端末機器審査協会(JATE)」から受ける必要がある。認定された機器はJATEのホームページ(http://www.jate.or.jp/welcome_j.html)に掲示されるから、もしこの掲示に任天堂の端末機器があれば、認定を受けたことによって発売に向けた量産が開始されるだろう、といった想像もできるし、逆に掲示がなければ、まだ発売はしばらく先ということになる。

認定機器の例を挙げると、セガの新ハードであるドリームキャストにはモデムが付属しているけど、98年8月19日にJATEから認定を受けて、約3カ月後の11月21日に発売されているのだ。他にもセガは2件の認定を受けていて、96年2月15日に認定されたのが「セガサターンモデム」で、もう1件の98年9月25日に認定された機器は現在のところ発表されていない。

⬆ドリームキャストのモデムだ。型名はHKT-7100(ちなみに本体の型名はHKT-5000)

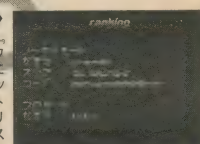
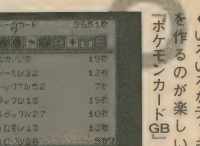
➡モデム内蔵カートリッジの『森田将棋64』も97年3月26日に認定を受けているぞ

その他、任天堂やソニーコンピュータエンタテイメントなど、主要ゲーム関連企業で認定機器が無いか探してみたけど、現時点では何もなかったので、電話線を利用した新商品は、あと3カ月ほどは発売されないと思う。

そういえば「64DD」にモデムが搭載されるというウワサがあったけど、もしホントに搭載されるなら、このJATEのホームページに任天堂の認定機器として掲示されるだろうから要チェックだ! もちろん掲示があったら、すぐにこのコーナーで報告するぞ!

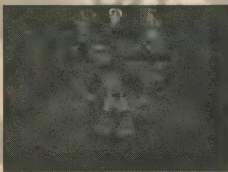
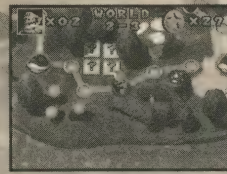
今月の オレはこれを買う!

今月買うソフトは特にナシ。せっかくコーナーを設けているのに何も紹介しないのは寂しいけど、厳選したソフトだけを紹介したいので、無理には挙げないようにするぞ。1月号で挙げた『ウエットリス』、2月号の『ポケモンカードGB』とも、まだ完全に攻略し終えてないし、買ったのに全く手を付けていないソフトもあるので、この機会にじっくり挑んでみようと思っている。

➡『ウエットリス』は、ついに1500万点に到達したぞ!

➡いろいろなデッキを作るのが楽しい『ポケモンカードGB』

➡編集部でも大流行で、通信対戦が盛り上がっているぞ

帰ってきた 秋葉原価格調査団！(1/9調査)

お待たせしました！秋葉原価格調査団が3カ月ぶりに復活！今はちょうどクリスマス・お年玉商戦が終わり、ゲームショップが過剰在庫を防ぐために各ソフトとも値段を下げて販売する時期なので、お買い得なソフトがタップリあるのだ。狙っているソフトが安くなっているかどうか、よ～くチェックしてくれ。

◆欲を言えば他の任天堂ソフトのように5800円だと嬉しかったな

『バンジョーとカズーイの大冒険』は、発売直後こそ出足が鈍かったものの、クリスマス直前になるとかなりよく売れ、お年玉シーズンにはすっかり品薄に。秋葉原では現在でも売り切れの店が多く、在庫があってもほとんど値引きはナシといった状況。『ゼルダの伝説』『ピカチュウげんきでちゅう』という超ビッグタイトル2本に囲まれての発売だったので、値崩れしないか心配していたけど、全くの杞憂に終わった。『マリオパーティ』も完売で、N64の好調さを改めて実感した調査団なのでした。

◆N64ユーザー必携の『マリオパーティ』。1人でも4人でも面白い！

各ハードのお値段

ハード	値段
NINTENDO64	11800円
ゲームボーイカラー	7480円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	29800円
セガサターン	9800円
プレイステーション	16800円
ネオジオポケット	6480円

ゲームボーイカラーの値段がジワジワと下がっている。絶好調だったN64のアオリを受けた？

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	3980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	3980	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1972	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1980	アスキー
エアーボーダー64	7980	2980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	1980	セタ
エクストリームG	6800	3980	アクレイムジャパン
NBA IN ZONE'98	6800	2480	コナミ
F-ZERO X	5800	3980	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	4980	任天堂
AI将棋3	7800	6480	アスキーサムシンググッド
オリンピックホッケーナガノ	6800	2480	コナミ
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1980	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	3980	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	5980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1972	コナミ
キラッと解決！64探偵団	6800	3980	イマジニア
キングヒル64	6980	3980	ケムコ
ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	3800	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3980	任天堂
最強羽生将棋	9800	1972	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	1280	イマジニア
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	1980	アクレイムジャパン
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	953	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	5980	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	6280	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	4980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2979	イマジニア
新日本プロレス　闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス　闘魂炎導2	6800	5980	ハドソン
進め！対戦ぱずるだま　闘魂！まるたま町	6800	2980	コナミ
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー　バニシングアース	6800	2980	ハドソン
スターフォックス64	4800	3980	任天堂
スノボキッズ	6800	4480	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	3980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	2980	ビック東海
スーパースピードレース64	6800	1972	タイトー
スーパービーダマン　バトルフェニックス	6800	3800	ハドソン
スーパーマリオ64	4800	3980	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	2980	バンプレスト
ゼルダの伝説　時のオカリナ	6800	4800	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	5480	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	980	イマジニア
チョロQ64	6800	5480	タカラ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ディディーコングレーシング	6800	1972	任天堂
デザエモン3D	7800	3980	アテナ
テトリス64	4980	4280	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080°スノーボーディング	6800	3480	任天堂
DOOM64	7800	1280	ゲームバンク
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	7980	6480	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	4980	エポック社
ナイフエッジ	6980	2880	ケムコ
ぬし釣り64	6800	5480	パックインソフト
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	2980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	980	任天堂
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	6800	4980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	5480	ハドソン
パチンコ365日	6980	5480	セタ
BUCK BUMBLE	6880	4980	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	2980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	6480	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	1972	アスミック
ピカチュウげんきでちゅう	9800	売り切れ	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	5480	カルチャーブレーン
ファミスタ64	6800	953	ナムコ
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	1680	コンパイル
ブラストドーザー	4800	1480	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
HEIWAパチンコワールド64	7900	4980	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
ポケモンスタジアム	6800	4980	任天堂
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	3400	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5980	コーエー
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	6800	5180	カプコン
マリオカート64	4800	3980	任天堂
マリオのフォトピー	9800	7680	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	売り切れ	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	1780	イマジニア
森田将棋64	9800	7980	セタ
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	8900	2980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1680	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	5980	コナミ
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	980	バンダイ
64トランプコレクション	6980	2980	ボトムアップ
ワイルドチョッパーズ	6980	1980	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	953	エニックス

はみだし大通り

いつもたくさんのお便りありがとうございます。引き続きご意見・ご要望などを募集中ですので、巻末の住所の「商店街係」へおハガキか、CQE07011@nifty.ne.jpまでEメールを！

1月21日現在 NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
ACT	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
ACT	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
ACT	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
ACT	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
ACT	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
ACT	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
ACT	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
ACT	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
ACT	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
ACT	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
ACT	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
ACT	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
ACT	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
ACT	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
ACT	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
ACT	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
ACT	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
ACT	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
ACT	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
ACT	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
ACT	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
ACT	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
ACT	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
ACT	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
ACT	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィ外伝 IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
RPG	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
RPG	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
RPG	マザー2	24	64	任天堂	1000
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
RPG	ブレスオブファイア II	20	64	カプコン	1000
RPG	FEDA	20	64	やのまん	1000
RPG	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
RPG	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
RPG	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
RPG	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
RPG	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2500
RPG	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
RPG	ARETHA	16	64	やのまん	1000
RPG	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
RPG	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
RPG	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	イーハトーヴォ物語 (2/1より)	8	16	ヘクト	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
RPG	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
RPG	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
RPG	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
SPT	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
SPT	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	3000
SPT	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	3000
SPT	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
SPT	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
SPT	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
SPT	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
SPT	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
SPT	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	3000
SLG	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
SLG	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
SLG	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
SLG	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
SLG	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
SLG	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
SLG	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2500
SLG	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
SLG	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
SLG	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
SLG	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
SLG	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
SLG	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	3000
SLG	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
SLG	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
SLG	魔神転生	12	64	アトラス	1000
SLG	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
SLG	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
SLG	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
SLG	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
SLG	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	3000
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	3000
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
PUZ	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
PUZ	どっすん! 岩石パズル	8	なし	アイマックス	1000
PUZ	上海III	8	なし	サン電子	1000
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
PUZ	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
PUZ	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
PUZ	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
PUZ	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
PUZ	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
PUZ	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
PUZ	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
PUZ	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
PUZ	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
SHT	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
SHT	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
SHT	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
SHT	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
SHT	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
SHT	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
SHT	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
SHT	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	3000
ETC	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
ETC	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	3000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
ETC	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
ETC	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
ETC	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
ETC	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	3000
ETC	タワードリーム	16	64	アスキー	1000
ETC	夜光虫	16	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
ETC	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
ETC	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
ETC	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
ETC	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
ETC	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
ETC	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
ETC	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
ETC	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
ETC	決戦! ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
ETC	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
ETC	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
ETC	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
ETC	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
ETC	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
ETC	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
ETC	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

1月8日現在 SFC&GB発売カレンダー

- **NP**…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
- **C**…ゲームボーイカラー対応ソフト。
- **P**…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【発売日未定】●

未定 **ぷぷる**/TAB/アクセラ/未定/NP
未定 **ファイアーエムブレム（仮）**/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

●【1月発売】●

28日 **Pachinko Data Card あたる君**/ETC/BOSSコミュニケーションズ/4980円
29日 **バックスバニークレイジーキャッスル3**/ACT/ケムコ/3980円/C
29日 **Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～**/RPG /メディアファクトリー/3980円/C

●【2月発売】●

11日 **ときめきメモリアル POKET カルチャー編～木漏れ日のメロディー～**/SLG/コナミ/4300円/C
11日 **ときめきメモリアル POKET スポーツ編～校庭のフォトグラフ～**/SLG/コナミ/4300円/C
12日 **化石創世リボーンII～モンスターディガー～**/RPG/スターフィッシュ/3980円(予)/C
26日 **ポヨンのダンジョンルーム**/RPG/ハドソン/3980円/C
ハムスターパラダイス/ETC/アトラス/3980円/C/P
プロ麻雀極GBII/TAB/アテナ/4200円（予）/C

●【3月発売】●

11日 **ビートマニアGB**/SLG/コナミ/4300円/C
18日 **パワプロクンポケット**/SPT/コナミ/4500円(予)/C
上旬 **加藤一二三九段の将棋入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
上旬 **王ドロボウJING エンジェルバージョン**/RPG/メサイヤ/3980円/C
上旬 **王ドロボウJING デビルバージョン**/RPG/メサイヤ/3980円/C
中旬 **坂田吾朗八段の連珠入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 **SD飛龍の拳外伝EX**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
下旬 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
下旬 **プロ麻雀「兵」GB**/TAB/カルチャーブレーン/3980円/P
下旬 **みんなのパターゴルフ**/SPT/カルチャーブレーン/3200円/C
おはスタ（仮称）/PUZ/エポック社/3980円（予）/C
ドラえもんカート2/RAC/エポック社/3980円（予）/C/P
トップギア・ポケット/RAC/ケムコ/3980円/C専用
ポケット電車2/ETC/ココナッツジャパン/3980円（予）/C
決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦/ACT/タカラ/3680円/C
QuiQui（クイクイ）/RPG/魔法/3980円（予）/C

●【春発売】●

バーガーバーガーポケット/SLG/ギャップス/3980円（予）/C
もんすたあ★レース2/RPG/コーエー/3980円（予）/C
アザーライフ アザードリームス（仮）/RPG/コナミ/未定/C
ハイパーデカスロン（仮）/SPT/コナミ/未定/C
ポケットG1ステイブル（仮）/SLG/コナミ/未定/C
ラリーチャンプ（仮）/RAC/コナミ/未定/C
ワールドサッカーGB2（仮）/SPT/コナミ/未定/C
きせかえ物語/SLG/パックインソフト/未定/C/P

●【4月発売】●

上旬 **ファミリートランプ倶楽部**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
下旬 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン3200円/C
下旬 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
飛龍の拳スタジアムGB リアル/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
シャドウゲート リターン/ADV/ケムコ/3980円/C
ディノブリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

●【5月発売】●

ウルトラベースボール（仮）/SPT/カルチャーブレーン3980円/C
あにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C

●【6月発売】●

シェラザード伝説/RPG/カルチャーブレーン/3980円/C

●【発売日未定】●

銃鋼戦記バレットバトラー（仮）/RPG/コナミ/未定/C
漢字BOY/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/未定/C
ポケットモンスター金/RPG/任天堂/未定/C
ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/未定/C
ポケモンピンボール/ACT/任天堂/未定/C/振

アンブレラの
小澤さんに聞きました

PIKACHU GENKIDECHU INSIDE STORY

ピカチュウげんきでちゅう™ 開発うら話

誰からも愛される、人気者のピカチュウさん。
じつは「好き勝手」な性格であることが判明しました(85ページ)

『ピカチュウげんきでちゅう』についていろんな話を小澤さんに聞きました。

昨年末、『ゼルダ』とともにゲーム業界の関心を集めた『ピカチュウげんきでちゅう』。何しろ平成時代最大の国民的キャラクターであるピカチュウが主役をつとめるだけでなく、家庭用ゲーム機に初めて搭載された音声認識システム対応のゲームとあっては話題を集めるのは当たり前。というわけで、開発の仕事は終わったもののイベントなどのサポートで大忙しのアンブレラ代表・小澤宗明さんにいろんなお話を聞いてみました。

小澤宗明さん

MUNEAKI OZAWA

アンブレラ
代表取締役社長

1971年、埼玉県生まれ。東京大学教育学部時代からゲームを作りはじめ、卒業後にアンブレラを設立し、マリーガルマネジメントとクリエーター契約を結ぶ。小さいころのあだ名はムンムン

『ピカチュウげんきでちゅう』の発売日。制作者の人たちは何をしていたんだろう?

小澤さんにお会いしていちばん最初に聞いてみたかったのが「発売日は何をしていたんですか?」ということ。なんてったって小澤さんたちのアンブレラにとって、『ピカチュウげんきでちゅう』(以下『げんきでちゅう』)はピッカピカのデビュー作になるのだ。会社設立から苦節?2年半。コツコツと作りあげてきた作品が店頭に並ぶとき、制作者たちはどんな気持ちですごしていたんだろうか?

小澤さん「ぼくは大阪のイベントに行っていまして…、そこで裏方をしていました(笑)。発売前はそのイベントのために、次から次に代わって遊んでもらえるショーバージョンのソフトに作り替える作業をしていたんですね。で、気づいたら『発売は今週末だ』っていう時期になっていまして…。発売前日のリハーサルのときに『ああ、明日発売だよ』って話になりまして、大阪でくいだおれました(笑)。ウチのメンバーのなかには秋葉原に行った者もいまして、店頭デモの前にいる子どもたちに『ここでZトリガー押すんだよ』なんて教えたりしていたようですね。あと、『最安値はいくらだ』とか(笑)、『どこの店にいくつ在庫がある』とか情報を流しあったりしていました。ぼく個人としては大阪のショーが終わったあとで、おもちゃ屋さんに寄ってみたら置いてあったので買いました(笑)。お店の人に『ありますか?』って聞いたら『2階にあったよね』っていうので、それはもう買うしかないと(笑)」。

その気持ち、よ～くわかります。われわれも64ドリームの創刊号は自分で買ったもんね(最近は買ってないけど)。

◆N64ソフト史上最大を誇る『げんきでちゅう』のパッケージ。よ～く見るとサインしてあるのがわかるでしょ。左上はプロデューサーの石原恒和さん、その下は小澤さん、そして右のほうにはピカチュウ声優の大谷育江さんのサインが見えるぞ

イベントでは「裏方」をする小澤さん。出展者の目に残った印象とは…………。

ホビーフェアなど『ピカチュウげんきでちゅう』が出展されるイベントには必ず立ち会う小澤さん。出展者の立場から見るとイベントにやってくるお客さんの印象ってどんな感じに映っていたんだろう。

小澤さん「完成する前のショーから感じていたんですけど、『小さな子どもがいっぱいいるなあ』って。それも小学校に入る前の、ヘタをすると幼稚園に入る前のようなちっちゃな子がずら～っとテレビの画面に張りついているんですね。で、ちょっと大きな子は後ろのほうで恥ずかしそうに見ているんです(笑)。でも、なかには大きな子でも平気な子もいますし、小学校の低学年でも恥ずかしい子は顔を真っ赤にしてやっていますからね(笑)。あと、4歳から5歳までの子はそういう感覚もなくって、『やりたい人は?』って聞くと『ハイ、ハーイ』って。楽しいですよね」

◆『げんきでちゅう』ブースは大人気。1時間待たされることもザラなのだ(プレイ時間が5分って書いてあっても、ついつい時間オーバーするお客さんも多かったらしい)

ワールドホビーフェアというイベントは小学生を対象にしているだけに「小さな子どもがいっぱい」という印象になるんだろうけど、もし東京ゲームショウに出展していれば、「かわいい女子高生がいっぱいいるなあ」っていう感想を持ったかもしれないね。ちなみに次世代ワールドホビーフェアは1月23日・24日の2日間、幕張メッセで開催される。もちろん『げんきでちゅう』も出展されるので、首都圏在住のギャル系のみなさんもぜひ幕張へ。小澤さんに会えるかもしれないぞ。

評判の高い『げんきでちゅう』CM。制作者の評価はいかに？

綿引勝彦さんが渋い声で「ピカチュウ、ゲットだぜええ!!」って叫ぶ CMは実に評判が高かったんだけど、「そういえば最近見てないな」と感じた読者諸君も多いはず。そのへんの事情については「本郷さん」のコーナーを読んでいただくとして、ゲーム制作者の側からすると、できあがったCMはどのように評価されているんだろう。

小澤さん「内容に関しては広告代理店の方におまかせしていました。撮影は調布市のにっかつ撮影所で行われたんですが、かなりいいモノを作ってくれてるなあという印象がありましたね。撮影のときからこんなに楽しい感じだったら、できあがったものはきっとよくなるだろうと思っていました。で、実際のCMは友だちの家に行っているときにたまたま見まして、『ああ、やっているよ～』って(笑)。やっぱりうれしかったですね」

↑『げんきでちゅう』のCMを見て「どこの商店街で撮影したんだろう?」って感じた人も多いはず。でも、実際は撮影所のなかにセットを作っていたのだ

ピカチュウは永遠に変わらない。変わらなければならないのはプレイヤー。

とにかく好き勝手に動きまわるピカチュウ。ときには「ええい勝手にしろ！」なんて叫びたくなってしまうこともあるんだけど、そんなピカチュウとボクらどのようにつきあっていけばいいんだろう？

小澤さん「ぼくらもヤツが『こうするだろうな』ってことはわかるんです。でも、自分の言いなりにはさせられないんですね。『ああ、これがやりたいんでしょ、ハイ』って感じです(笑)。『げんきでちゅう』の場合、遊んでいる人が変わっていくという部分がとても大事なんです。ピカチュウとのつき合いかたもそうですし、音声認識にしても『こういう風にしゃべったほうが通じやすい』とか、『このように話したほうが会話している感じがするなあ』とか。だから、遊び手のほうがどんどん変わっていくゲームなんですね」

創造主でも思い通りにならない「好き勝手な」ピカチュウ

ハードや技術力の進化とともにどんどんキレイになっていくゲーム画面。かつてはイメージ先行型のCMが多かったんだけど、最近はそんなきれいな画面をCMのウリにケースが増えている。ただ、ゲーム画面を紹介するとは言っても、『げんきでちゅう』の場合はピカチュウがテレビのなかでほんとうに生きてるように動き回るので撮影するにも一苦労があったんじゃないかな。

小澤さん「CMを作るとなると『ゲームのこういうシーンを出したい』といった要望をいただいたりするじゃないですか。でも、ヤツは言うこと聞かないんです(笑)。ですから、それはそれは大変だったですね。雑誌なんかの取材でも『寝ているところを撮りたい』なんて言われるんですけど、『なかなか寝ないんです』って(笑)。だから、撮影用に言うことを素直に聞くヤツを1匹つくっとけばよかったなあと思いましたね(笑)。テレビの中で生きているヤツを作りたくてやってきたんですけど、実際にできあがってみると、こっちのほうから『こういう仕草を』と考えても、もう思いどおりにはならないんです。CMの撮影では『せっかくいい仕草をしたのにカメラアングルが悪かった～！』(笑)ってこともあっりましたね」

CMの制作者にとっても、本物の動物を使った撮影現場に近いような印象を持ったんじゃないかな。ところで、小澤さん、あの国民的アイドルのピカチュウを「ヤツ」呼ばわりしているけど大丈夫？

小澤さん「ヤツ(笑)。ホントに好き勝手なヤツなんです。でも、こっちのことも気にしてくれているなあって感じもあるんですね」

仲のいい夫婦が「オマエ」と「アンタ」って呼び合ってるようなもんなんですね。

↑「じぶんのへや」ではピカチュウを放っておこう。するとヤケをおこしてティッシュをばらまきはじめるのだ。壁のポスターが破れているのにも注目！

ピカチュウに言葉をハッキリ認識させるコツは?

実際に『げんきでちゅう』で遊んだ人はわかると思うけど、ピカチュウって聞き分けの悪い子どもみたいなことがあるよね。プレイヤーが「こうして欲しい」と思って話しかけても、いろんなものを勝手に拾って食べちゃうし。そこで、ちょっぴり素直じゃないピカチュウに対してどのように話しかければ聞き分けのいい子になるのか、そのへんのコツを小澤さんに聞いたのだ。

小澤さん「やっぱり『ああ、聞き取れなくってバカなヤツ』(笑)ってこと、ありますよね。普通の人と会話するのと一緒で、ピカチュウに対してハッキリとしゃべったほうがいいでしょうね。ゆっくりと大きめの声でしゃべったほうが通じやすいです。でも、興奮して怒鳴っちゃうと認識しづらくなる部分もあるんですね」

あと、言葉の強弱もあまり関係ないらしい。なので、CMで綿引勝彦さんが気合いを込めて「ピカチュウ、ゲットだぜええ!!」っていうのをマネてみたところで、ピカチュウの反応は変わらないかも？

ピカチュウがあえて理解できないように、認識からはずした言葉もあるのだ。

ピカチュウはもちろんすべての言葉を認識できるわけではない。だからキミが覚えたてのことわざを語りかけたところで、ピカチュウがホメてくれるわけではないのだ。理由はカンタン。ピカチュウが認識できる言葉の数に限りがあるからなんだけど、あえてピカチュウが聞き分けられるようにした言葉ってあるんだろうか？

小澤さん「CMに出てくる『踊って』という言葉がそうでしょうね」

あの、かわいく踊るヤツですね。で、逆に聞き分けられないようにした言葉は？

小澤さん「罵声の言葉は極力はずしました。『バカ』とか『アホ』とかいうような言葉ですね。音声認識のしくみから言っても、短い言葉というのは認識しそこなう率も高くなるんです。長い言葉のほうが特徴がたくさんあるわけですから認識しやすいんですね。『バカ』とか『アホ』というのは短いうえに、別の単語と誤認される率も高くなるんです。それで、別のことを言ったつもりなのに、『バカ』といわれたと勘違いしたピカチュウにひねくれられたらイヤですよね。でも、どうしてもピカチュウをいじめたいという人用に『でんきねずみ』って言えば怒るようしたんです」

それって、小さな子どもたちに対する教育上の配慮なんかもあったりしたんだろうか？

小澤さん「そうですね。あとは、開発段階で食べ物を粗末にしていた時期もあって、ピカチュウが野菜をけとばしたりしていたんですが、『それはマズイだろう』ということで仕様を変更しました」

というわけなので、みなさん安心して遊んでくださいね。

◆CMのマネをして「踊って！」というと、めちゃくちゃかわいく踊るのだ

徹底的に作りこまれたピカチュウ。だからとってもかわいいのだ。

正直に言って、最初にプレイをはじめたころは「ピカチュウが何で言うことを聞いてくれないんだろう」ともどかしく感じたのも事実。でも、しばらく遊んでいるうちにピカチュウが本当に感情を持った生き物のように思えてきて、いとおしい気持ちになってくるから不思議なのだ。

小澤さん「やっぱり開発ではいちばん力を入れたのがピカチュウですから。いちばん最初に作りましたし、ピカチュウがかわいくなければコミュニケーションの相手として成り立たないし、他の何を置いてもピカチュウだけはじっくり作ったんです。開発の当初のころに存在していた立体のピカチュウに比べると、格段にかわいくなったという自負はあります。あと、ピカチュウの性格については、アニメの脚本などを参考にしましたが、ピカチュウにもいろんなタイプのヤツがいるだろうということで、最終的にはぼくらなりの性格を設定しました。ずいぶんと自分勝手なピカチュウになりましたが、お話の都合に合わせているのではない、自分の意志を持った性格にしたかったんです。ピカチュウという既存のキャラを使ってゲームを作りましたが、こういったゲームの本質の部分についても、プロデューサーの石原さんは自由にやらせてくれたましたね」

◆ステージ選択画面で3Dスティックをぐるぐる回すと、ピカチュウの目もぐるぐるに

ピカチュウの声を出しているのはもちろん大谷育江さん。

『げんきでちゅう』のピカチュウのかわいさの秘密は、その多彩なしぐさや豊かな表情にあるのはもちろんだけど、アニメと同じ大谷育江さんが声優をしているということもまた大きな魅力になっているのだ。

小澤さん「最初に大谷さんの声のサンプリングは200くらい録りました。その全部を使ったわけではありませんが…。あとから追加で録った声もありまして、その時期によって大谷さんの声の調子が変わって、ぜんぜん違うピカチュウの声だったりするところもありましたね。それでやむを得ず使えなかったものもあるんです。収録に関しては、画面ができていないときは『食べたら微妙にマズイ感じを出して』ってお願いしたり、画面が用意できたときには『このようなシーンなんですよ』ってことでやっていましたね」

ピカチュウのかわいい声を聴けるウラにもいろんな苦労があったというワケだね。

◆ピカチュウに語りかける大谷育江さん

小澤さんからユーザーのみなさんへのメッセージ

このゲームには大まかな流れみたいなものがありますが、それだけに囚われないでください。いろいろ話しかけながら追いかけまわすのもよいと思いますし、逆にピカチュウの相手をしないでほったらかしにしておくと、ピカチュウがキミの注意をひこうとして変な行動をはじめたりもするので、ぜひ試してみてください。いろいろな遊び方を見つけてくださいね。他の人が遊ぶのを見ると自分と違う遊び方をしていて楽しいですよ。ユーザーの皆さんにおすすめするのは、ピカチュウを言いなりにさせようとするのではなく、ピカチュウと一緒に何をしようか考えながら、一緒に時間をすごすような感じで遊ぶ方法です。ぜひ、長く、あせらず、のんびりと遊んでください。

『げんきでちゅう』の世界で1日が短く感じる理由

釣りなどをやって遊んでいると、いきなりオーキド博士が登場してきて「もう ずいぶん おそいじかんじゃな」って強制的にストップをかけられて、「まだまだ遊びたいのにぃ〜」って感じた人も少なくないはず。1日の時間をもっと長くすることはできなかったのだろうか?

小澤さん「もともとはのんびりしていたんです。でも、プレイヤーのみなさんに『もっと遊んでいたい』という感じを残せるようにということで1日を意図的に短くしたわけなんです。というのも、同じステージでも隠しているものや、いくつかの要素があったりしますので、何度もやっているうちに『ああ、こんなこともできるんだ』という発見があるんですよ。ずっと同じところにいると、遊び方も固定してきますからね」

なるほど。確かにスタート画面にしても何度も遊んでいくウチに背景のパターンがどんどん増えていくようにもなっているのだ。遊べば遊ぶほどトクをするのが『げんきでちゅう』ってことだね。

↑会話ゲームだからこそ実現したスイカ割り。ここも何度か遊んでいるうちに写真のような巨大なスイカが出現することも。声の回数がポイントだ

ピカチュウマイクは自分の好きなマイクに取り替えられるのだ

ピカチュウのマイクはソフトと同梱になっている。このマイクにはプラグがついていて音声認識システムの入ったグレーの箱からとりはずしできるようになっているんだけど、これって不慮の事故かなんかでマイクが壊れたときに差し替えできるようになってるんだろうか。

小澤さん「『げんきでちゅう』の発売日は土曜日でしたよね。それで休み明けの月曜日になって、最初の電話が神田の任天堂のユーザーサポートに入ったそうなんです。その内容は『ネコがマイクを食いちぎった』って(笑)。マイクをはずせるようにしたのは、任天堂さんのほうの判断なので理由はよくわからないんですけど、ぼくらも開発中にいろんなマイクを差し替えてテストしたり、ガヤガヤしているイベント会場ではマイクと音声認識システムの間にアンプをつないで声の調整もしていたんですね」

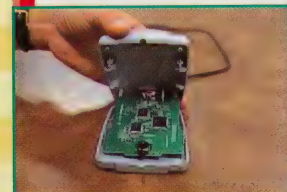
↑自宅にあるカラオケマイクなど、ピンのサイズがあえば使えるぞ(ただし普通のマイクだと片手で持たなければいけないのでプレイしにくいかも)

見たところピカチュウのマイクはそれほど高価な製品には見えない。市販のマイクには単体で買っても1万円とか2万円する商品もあるわけで、それらにつなぎなおしてみると、急にピカチュウが聞き分けがよくなったりして?

製造するのに時間がかかる?特注の音声認識チップ。

昨年の12月12日に発売されて、あっという間に売り切れてしまった『げんきでちゅう』。カセットのみのソフトであれば、すこし待てば買えるようになるんだろうけど、『げんきでちゅう』の場合は音声認識システムがないと遊べないわけで、その心臓部にあたるチップの製造に時間がかかると言われているのだ。『「げんきでちゅう」がほしいでちゅう』って叫んでいる人たちはいつまで待てばいいの?

小澤さん「お待ちいただいている方には申し訳ないんですが、2月になれば店頭に並ぶ予定です。あのチップはいくつかある候補のなかから選びました。ただ、それをそのまま使ったんじゃなくって、もともと大人向けに作られていたものを子どもにも対応してほしいという要望を出しながらカスタマイズして、それを実験しながらいろんな声に対応できるようにしてもらったんです」

つまり、音声認識システムのチップは『げんきでちゅう』ための特注品だということ。なので製造するのに時間がかかるというわけなんだね。

←これが音声認識システムの箱の中身。小さなコンピュータって感じ

ところで音声認識の仕組みはどうなっているんだろう?

いうまでもなく『げんきでちゅう』はピカチュウと会話するゲームである。「会話するゲーム」ってカンタンにいうけれど、そんなゲームはこれまでなかったわけだし本当にスゴイことだよね。でも、どうしてぼくらがピカチュウと会話できるのか、その仕組みを聞いてみたぞ。

小澤さん「プレイヤーのしゃべった声がマイクを通じて音声認識の箱のなかに入るんです。ここで音声をデジタル処理して、あらかじめ『げんきでちゅう』のロムカセットから送られてきた単語群のどれと似ているか判断します。この単語群をぼくたちは『辞書』と呼んでいます。処理の結果、『この辞書のなかでこの言葉がいちばん近いと思います』、『音の大きさはこれくらいです』という結果が得られ、それをN64本体に送り返します。N64のなかにいるピカチュウはその結果をみて、たとえば『かわいい』というプレイヤーの話しかけに応えるようになっているんです」

ここでハッキリ言えることは「辞書」の入ったカセットを取り替えるだけで新しいゲームができちゃうってこと。これからも音声認識のマイクを使ったゲームが出てくる可能性もあるわけで、期待はふくらむよね。

いろんなクリエイターに使ってほしい、音声認識システム

もともとピカチュウのマイクには2つの案があったのだ。ひとつは今回商品化されたコントローラポートにマイクをつなぐ方法。そして、もうひとつは直接マイクをカセットにつなぐ方法で、そっちのほうがコストが安かったのではないかと思ったりしたんだけど…。

小澤さん「そうですね。N64のCPUのほうで認識させれば、アナログとデジタルを変換する回路だけで済んで、コストも安くなったはずなんですけど、せっかくいい音声認識できるチップがあって、外部に持たせられるんであれば、自分たちとしてもソフトを作りやすいですし、この音声認識システムを他のクリエイターの人たちにも使ってもらえるだろうと思ったんですね」

もし、音声認識システムだけを単体で売ろうとすれば、ゲーム機の周辺機器としては結構高くついてしまうのだ。『げんきでちゅう』の大ヒットによって多くの家庭のなかに普及した音声認識システム。その高価な商品をピカチュウ専用にしていてはもったいない、というわけで、どなたかゲーム化しません？　たとえば、堅い扉の前で「開けゴマ」って声をかけると音声認識システムを持った人だけが遊べるダンジョンが現れるRPGってあっていいと思うんだけど。

美しきN64生活を過ごしたい人のためのアイデア

小さなことかもしれないけど、N64のコントローラのケーブルって結構じゃまな感じが…。コントローラのケーブルだけでもウットウシく感じることがあるのに、さらに音声認識システムのケーブルが増えて、おまけにヘッドホンでプレイしているとテレビの前はパソコンの後ろのようなスパゲッティ状態。美しきN64生活を過ごすためのコツみたいなものはないのだろうか？

小澤さん「そうですね。コントローラのケーブルとマイクのコードをゴムなんかでゆわいてやって、マイクが出ているさきっちょだけ分かれるようにするといいでしょうね。あとセロテープでまきつけてもいいでしょうし」

ひとつのコントローラをピカチュウ専用にすれば、収納するときにコードがからまなくてラクかもね。

いつの間にか振動パック対応になっていた『ピカチュウげんきでちゅう』

『げんきでちゅう』が発売されてから、振動パック対応のゲームだったってことに気がついた人が多かったはず。発売前に発表されなかったし、どうして対応することになったんだろう？

小澤さん「こっそり採用したんです（笑）。もともと振動パックには重きをおいていなかったんですが、ピカチュウがそばにきた感じ、感覚はどういうように表現したらいいだろうって考えたときに、最初はプレイヤーの移動速度を落としていたりしたんですね。歩いていて、『ああそばに来たんだな』ってわかるようにしていたんです。でも、それってけっこうストレスになるんで、『あ、来た』って感じが直感的にわかるように振動パックを使うことにしたんです。まあ、対応させるのが面倒だったら『なかったことにしよう』って気楽な気持ちだったんですが、任天堂の工場のチェックもワリとすんなり通りまして、そしたら「対応」っていうマークも入っていたんですね（笑）。振動パックについてはわざわざつけてください、というよりもつけておいたほうがいいというレベルの話なんですね」

←振動パックをつけてると、なんというか…ピカチュウを「踏んだ感じ」を体験できるぞ

マリーガルと契約していたことのメリット

開発元のアンブレラにとっては『げんきでちゅう』はデビュー作であると同時に、マリーガルの契約クリエイターとしても最初の作品になっているのだ。というわけで「マリーガルと契約していてよかったな」と思える部分も聞いておかねばなるまい。

小澤さん「やっぱりよかったと思えるのは、ゲームを作ることに集中できたということですね。集中しすぎなんじゃないかっていう部分もあったりしたんですが…（笑）。会社のことを本当に考えないでゲームを作っていていいのかなあって。それぐらい恵まれてゲームを作ることに集中できたということなんです」

マリーガルから「どんなことをしても98年のクリスマスまでに完成させろ」って督促されたようなことは？

小澤さん「そんなことは一度もありません。それに会社の決算がどうのこうのというのもありませんでした。でも、みんなが『出なきゃマズイだろうな』というのはなんとなく思っていまして、焦りすぎた部分もあったかもしれませんね。それは会社としてこの時期に出さなきゃいけないというよりは、『げんきでちゅう』をより多くのいろんな人に遊んでいただくためには、クリスマスの前のあの時期がベストだったんですね」

⬆マリーガルから送られてきたクリスマスカード。もちろん非売品

最後の質問。気になるアンブレラの次回作は？

さてさて、最後の質問です。『げんきでちゅう』が無事に出たいま、やっぱり気になるのが、「アンブレラの次回作は何？」ってこと。いったいどんなゲームを構想しているのか、アンブレラの社長さまに聞きました。

小澤さん「まだ、これからです。アンブレラという会社は誰かが1人で引っ張っていくようなチームではなくって、それぞれの個性があって、そのなかでそのときにいちばん強い個性がひっぱっていく感じの会社なんです。だから、『げんきでちゅう』を作り終わって、それぞれのスタッフがこれから何をやりたいのかを聞くのをいちばん楽しみにしているんです。もちろん『げんきでちゅう』を作りながら『次はこんなゲームを作りたいよね』みたいな話も個人ごとにはしていました。マリーガルとの契約は作品毎に結ぶようになっているんですが、アンブレラの専属エージェントとして契約させていただいていますので、継続していくことになると思います。次の作品はどのハードで作るのか自由なんですが、『げんきでちゅう』を作ってきて、ウチのチームの人たちはどのゲーム機よりもN64のことをいちばんよくわかっているので、企画とN64の性質が合えば、N64でやるのがいちばんムダのないことになりますよね」

ぜひお願いします！『ピカチュウげんきで2（ツー）』も期待してます！

◆アンブレラのみなさんです。次回作にも期待しましょう

テレビCM3部作の「自分で購入編」を誌上特別公開！

ナレーション「ロクヨン」

（今日も男は電気街のあの店の前にいる。しかし男の声は戸惑い、動揺の色が隠せない）
男「ピカチュウ！ どうした!?」

（男の声が悲痛に響く）
男「食べるな！」
（男の制止を聞かず、食べようとしてキノコのにおいをかいでしまうピカチュウ）

（首を左右に振り、なおもピカチュウを止めようとする男）
男「いけない！」

（男の願いも届かず、ピカチュウはキノコのにおいで寝てしまう）

（眠りについたピカチュウに悲痛な驚きを見せる男）
男「あっ！」

（オフィスの会議室。部長である男。だがその表情は暗い。なぜ、ピカチュウは寝てしまったのか…。そんな悔恨が彼を包む）
男の心の声「ピカチュウ…」

（突然立ち上がる男）
男「そうか！」
（男は何かを思いついた）

（男の書類にはやはりピカチュウの顔が…。ピカチュウへの想いは止まらない）

（何かを悟ったように、男は颯爽と会議室を出ていく）
男「ちょっと出てくる！」

（男はいつもの店に帰ってきた。その背中は、優しさと威厳に満ちている）
男「ピカチュウ、右だ」

（男の表情は柔らかく、ピカチュウに優しく話しかける）
男「ピカチュウ、ニンジン」

（ニンジンを持って微笑み返すピカチュウ）

（男に満足げな笑みがよみがえる）
男「ピカー…」
（うなずく男の口からは、ピカチュウの言葉が。男とピカチュウは真の友情で結ばれた）

ナレーション「世界初、ピカチュウと話せるゲーム。NINTENDO64、ピカチュウげんきでちゅう」

（男はパッケージを持ってレジへ）
店員「プレゼントですか？」
男「自分用です」
（力強く答える男。男とピカチュウの生活がこれから始まるのだ）

マリーガルにも聞きました！

Q 未発表の契約クリエイターの発表はいつ？

A かなり多くのクリエイターの方が契約されているということはご存じかと思いますが、いま社内的に整理をしている段階なんです。2回目以降のファンドの発表については、マリーガルも出展する予定になっているスペースワールドまでには紹介できると思います。

Q 今後のソフトのラインナップはどうなりますか？

A マリーガルが関わっているソフトとしては、飯田和敏さんの『巨人のドシン』や松本弦人さんの『動物番長』がリリースされる予定になっています。

◆お答えいただいたのはマリーガル広報の池亀千佳さん。実は小澤さんとは小学校時代の同級生だったことが判明したのだ。世界は狭いぞ

取材・構成／編集部

教えて本郷さん N64の質問箱

近ごろ「ロクヨン、いいですねえ」なんて話があちこちから聞こえてきて、とても気分良く1900年代最後の年を迎えることができました。加えて、この本郷さんのコーナーもなんと30回目。ほんとうにメデタイですねえ。というわけで1999年もがんばっていきます。ね、本郷さん！

➡岩手県の陸奥ジョーカーさんから送っていただいた本郷さんの似顔絵。「しんえいたい」用をいただいたのだ。みんなも本郷さんの似顔絵描いて送ってね

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

宮本さんが今でもライバル視？するルービックキューブが大ブレイクした1981年、任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。好尾さんの名前の由来は？（福岡県・肥村洋輔さん）「字画がよかったらしいんですね。親はとにかくヨシオという名前にしたかったようですね」。画数さえよければ、善雄、嘉夫、良男…なんてことも？

98年末のソフトの売れ行きはどうでしたか？

山口県・ヒデさん

非常によかったですね、ホントに。

クリスマス商戦前のトイザらスさんなどのチラシを見ても、目玉の商品になっていたのはほとんどが任天堂のソフトだったんですね。それで、テレビCMでも流しましたように『ゼルダ』は国内だけで140万本を出荷しましたし、海外分を含めると500万本を越えました。あと、『ピカチュウげんきでちゅう』は出荷してすぐに完売状態になったものですから、クリスマスプレゼント用として同じような大きな箱の『ポケモンスタジアム』を代わりに買っていかれた方も多かったみたいです。『マリオパーティ』についても初回出荷分は売り切れたお店が多かったようですし、『バンジョー』もかなり売れていますね。売れたのはこれらのソフトだけでなくハードもセットで動いた年末だったと思います。『ゼルダ』が発売された時もそうでしたけど、『ピカチュウ』と同時にN64本体を購入された方も多かったようなんです。12月末の時点でも累計出荷数は明らかに400万台を突破していますから、3月末時点では一区切りの500万台に達したらいいんですけどね。

➡任天堂ホームページも新年向けの装いに。インターネットに接続できない読者のためにちょっぴり遅めの「あけましておめでとう」

➡『ピカチュウげんきでちゅう』は早い段階で完売したために、このデカパッケージを見たことのない人もいるかも。理由は次の質問を読んでね

『ピカチュウげんきでちゅう』の売れ行きはどうですか？

三重県・HOsさん

大好評で売り切れ状態です。

具体的な出荷数は公表していないんですが、かなりの本数を12月12日の発売から2回ほど出荷したもののすぐに完売状態になりました。その後、年が明けてから少し出荷できたんですが、残念なことに例の音声認識のチップが特注品ということもあってメーカーに注文してからすぐに納品されるような製品ではないんですね。なので、年末年始のCMも急遽とりやめました。もともと『ピカチュウげんきでちゅう』は他のソフトよりも高い9800円という価格になっていましたし、みなさんになじみのない対話ゲームという性格もあったものですから、あれほどの勢いで売れるとは予想していなかったんです。『ピカチュウげんきでちゅう』がお店に並ぶようになるのは2月に入ってからということになると思いますので、購入を希望されている方はもうしばらくお待ちいただければと思います。

↑『ピカチュウげんきでちゅう』のCMの最後に登場していたクリスマスバージョンのピカチュウ。CMが予定通り流されていれば正月バージョンのピカチュウにも会えたんだろうな、きっと

まだまだかくし玉ソフトはありますか？

神奈川県・ガノン泥布さん

ないとは言えないですね。

われわれのような宣伝部門にも伝わってこないようなソフトが開発されていて、いきなり発売ってことはあると思います。たとえばN64ソフトの開発サポートをしている招布さんも『マリオゴルフ64』の他のソフトにも関わられていますし、そこから年内に花咲くソフトも出てくるでしょうね。任天堂としても出し惜しみすることなく楽しいソフトをどんどん出していきたいと思っています。

➧N64ソフトを開発サポートする招布さんからいただいた年賀状。うさぎ年にちなんで招き猫ならぬ招きうさぎ？

『スマッシュブラザーズ』以降の予定を教えてください。

北海道・ワッキーさん

『ポケモンスナップ』が出るでしょうね。

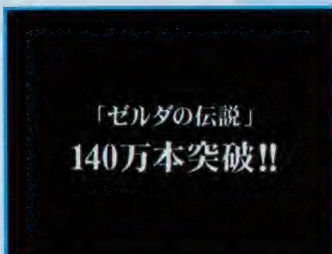
発売予定日はまだ決まっていませんが、『スマッシュブラザーズ』に次ぐN64ソフトとしては『ポケモンスナップ』が発売されることになるでしょう。あと、今月発表した『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』についてもすでにアメリカで昨年末に発売されているソフトなので、これも発売時期を検討しているところです。あと、151匹のポケモンが登場する予定の『ポケモンスタジアム2』も結構早い時期に出てくる可能性が高いですね。

➧カセットで発売される『ポケモンスタジアム2』ではどのようなバトルフィールドになるんだろう

『ゼルダ』のCMは結局何バージョンあるんですか？

千葉県・S-084-1ちさん

20種類くらいですね。

7人のタレントさんが登場するCMで、それぞれ15秒と30秒パターンを作っていましたからそれだけでも14種類ありますし、タレントさんによっては何種類かのバージョンを作ったんですね。それに『ゼルダ』の売れ行きがとても好調だということを告知しようということで「140万本突破！」というCMも12月中旬くらいから流しはじめましたから、それを含めるとトータルで20種類くらいになるんじゃないでしょうか。

「ゼルダの伝説」
140万本突破!!

➧「140万本突破！」のCMにはゲーム雑誌では情報規制されているガノン城のシーンも流れるのだ。ズルイ

はみだし質問箱

Q『ゼルダ』のアンケートのオリジナルグッズって何？（北海道・エンゼルパイさん）

A『ゼルダ』のシールを貼ったヨーヨーなんです。ホビーフェアなどのイベント用に作ったものですね。

はみだし質問箱

Q お母さんが真のゼルダファンはニワトリに殺されないといけないと言っていましたが…。(愛媛県・カイザービカチュウZさん)

A お母さんの言うことは正しいんです(笑)。

『ゼルダの伝説2』は出るんですか？

岡山県・だんちゃん

64DD版は出るでしょうね。

前にも宮本が言ったように、今回の『時のオカリナ』のカセットには64DDのディスクに運動するようなシステムが入っているんです。ですから『ゼルダの伝説DD』が発売されれば、カセット版とは違ったマップやダンジョンで遊べるようになるんです。発売時期はまだ未定ですが、いずれにしても64DDが発売されてからの話になるでしょうね。すでに『ゼルダ』が終わった人は続編のことを期待されると思うんですが、これからプレイされる方も多いでしょうし、任天堂としても本当に優れたゲームの『ゼルダ』を末永く何度も遊んでいただきたいなと思っています。

◆『ゼルダの伝説DD』が出て、広いハイリア湖でも釣りができるようになると楽しいよね。あの、みずうみ研究所のサメも釣ってみたいし

宮本さんはいま何をしているんですか？

埼玉県・イズミ見てるか！1号さん

打ち合わせなどで忙しいでしょうね。

『ゼルダ』を作っている間はほとんど開発現場の中に入っていて、他のチームで作っているソフトの様子を見る余裕がなかったわけなんですね。宮本は任天堂社内だけでなく、他の協力会社と一緒に作っているソフトのプロデューサーとしても関わっていることが多いわけですから、そのへんの進行状況をチェックしたり、打ち合わせをしたりと忙しくしていると思います。あと、新しい構想を練ったりもしているでしょうし、今後は64DD用のソフトの『マリオアーティスト』シリーズを総合プロデュースしていくことになるんでしょうね。

◆宮本さんが関わるからには『マリオアーティスト』にもおもしろい仕掛けがいっぱい入りそうで、期待はふくらみます

『ゼルダ』の完成記念パーティには本郷さんも参加しましたか？

福岡県・ゲルバゾード

私は参加していません。

開発チームで内輪の打ち上げをやったようですね。参加人数は『ゼルダ』の開発に関わった70人くらいだったんじゃないでしょうか。どのような場所でやったかは知りませんが、その打ち上げの費用の一部に、宮本が先日受賞したマルチメディアグランプリの会長賞の賞金100万円を充当したようですね。

◆授賞式での宮本さん。会長賞のトロフィーも立派で、実際に持ってみるとかなり重量があったのだ

『ゼルダ』を買ったときにトランプをもらいました。

愛知県・熊谷俊輔さん

特注のトランプのことですね。

ハローマックさんが『ゼルダ』を買ったお客さんにトランプをおまけでつけたいということで注文してこられたんです。「ハローマックチェーンで『ゼルダ』を買うと特製トランプがもらえるよ」みたいなキャンペーンで、いわゆるローソンさんで購入された方がオカリナペンダントをもらえたのと同じようなことなんです。『ゼルダ』以外にも『バンジョー』でもおなじようなキャンペーンをおやりになられたようで、これらのトランプは市販されていない商品なんです。

『ゼルダの伝説』を小説にして！

岐阜県・岡崎佑哉さん

話はいくつかきているようですね。

具体的にどこの出版社から出るというような話はまだできませんが…。ただ、小説化するといっても、ゲーム内容そのままのストーリーだけではおもしろくないでしょうから、いろんな脚色が入ってくることになると思います。でも、制作者側からすると『ゼルダ』にはいろんなこだわりがあるわけで、世界観などのチェックをするにも時間がかかるでしょうね。でも、きっと出版されることになるでしょう。あと、小説のほかにもマンガにしたいという話もいくつかいただいていますね。

◆すでに発売中の『ゼルダ』の小説（小学館・648円）。とはいっても『時のオカリナ』ではなく『神々のトライフォース』（SFC版）のマルチストーリーノベルなのだ

『ゼルダ』のカンバンに書かれている文字は何語？

埼玉県・ミシュキンさん

ハイラル語でしょうか。

それともコキリ語かもしれませんね。（突然歌いはじめる本郷さん）♪コ〜キリコの〜（笑）。…ハイラルに住むコキリ族の人たちが使っている言葉ですから、コキリ語としたほうがいいでしょうね。まあワケのわからない文字にしたのは、日米同時に発売したわけですから、そのカンバンに日本語の文字が書かれているのもおかしな話になるということなんですね。

◆ウシさんからもらえる牛乳にもコキリ語？が。「ロンロン牛乳」って書いてあるのかな？

『ゼルダ』の取説に載っている「ジャパンアクションクラブ」って何？

福島県・デオキシリボ核さん

通称JACっていいますよね。

JACには時代劇で殺陣をやったり、映画でもアクションをやったりと有名な役者さんも多いですね。そういった役者さんに任天堂に来ていただいて、剣で斬ったり、ジャンプしたりというアクションをモーションキャプチャーにとりこんだわけなんです。リンクの役を演じた人はきっと左利きだったんでしょうね。ただ、すべてのアクションをモーションキャプチャーで取り込んだわけではなく、コンピューター上では作りにくい、たとえば馬に乗るシーンのように人間らしい動きを取りこみたいところで使ったようですね。

◆宝箱を空けるシーンもモーションキャプチャーを使っているのだ。撮影のときには実際に鉄のフレームのりっぱな宝箱を作って、なかに剣や盾をいれていたのだとか

◆乗馬のシーンでは、2台の脚立に板を渡したものをウマに見立てて撮影したんだとか

はみだし質問箱

Q 『ゼルダの伝説』はどのくらい売れると思いますか？（岡山県・オカリナさん）

A 140万本を越えた勢いで、国内だけでも200万本を突破してほしいですね。

『スマッシュブラザーズ』の魅力を教えてください。

埼玉県・小畑撤平さん

とにかく操作が簡単なんですね。

ですから初心者の人でもすぐに対戦に参加できますし、操作に慣れてくればゲームの奥の深さも体験していただけるソフトだと思います。なかには「マリオとリンクが闘ってもいいのか」なんて疑問視する声もあったんですが、基本的におもちゃ箱に入っていた人形が闘うという設定になっているわけですから、あまり深く考えずに任天堂の代表的なキャラを使いながらワイワイ楽しんでいただきたいですね。

◆本誌の期待の新作ランキングでも見事1位に輝いた『スマブラ』。格ゲー命の編集部ゲーマー・アンドレも猛ハマリ中なのだ

『スマッシュブラザーズ』のCMについて教えて。

千葉県・S-084-5っさん

もう見た方も多いでしょう。

草むらのなかを少年たちがず〜っとかき分けていくと、「ドンキーコングランドだ！」ってシーンになって、その後は実際の格闘画面になるんですが、最初の草むらのシーンはどう見ても海外で撮影したかのように見えた人も多かったと思います。でも、実は日本なんです（笑）。ロケ地は千葉県の木更津だったんですね。

◆まさか、まさかの大乱闘〜！　『スマッシュブラザーズ』は64ドリームの今月号と同じ1月21日発売だ

64DDとは別の、99年に発売される新ハードって何？

岡山県・馬場浩司さん

まだ詳しくはお話できないですね。

いずれ「こんなことをやっています」というのを正式なカタチでお話することになるでしょう。話の発端は12月の日経産業新聞に掲載された社長のインタビューからなんですね。あのコメント以上のことは現段階では発表できませんが、その仕組みは結構大がかりなものになると思います。もちろんこのような話があるからといって、N64をやめるというようなことは一切ありません。意味深な言い方で申し訳ありませんが、この件に関する発表については、もう少しお待ちいただければと思います。

◆山内溥社長のコメントは「64DDよりインパクトの強い電話線を利用した商品を投入するつもりだ」というもの。ゲーム機という表現を使わず、「商品」と語っているところに何かあるような気がするんだけど…

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』を使ってギャグを言ってください。（大阪府・ポケモンマニアさん）

A 『ゼルダ』でギャグは言えないでしょう。それに私はギャグをあんまり言わないですし（笑）。

『スター・ウォーズ』の最新作について教えて！

新潟県・阿部雄一郎さん

『出撃！ローグ中隊』ですね。

サブタイトルはまだ仮称なんですが、ストーリー的にはすでに公開されている映画の『スターウォーズ』と『帝国の逆襲』の間の話になっています。つまり発売中のN64ソフト『スター・ウォーズ　帝国の影』と同じ時代の話ということですね。あと、夏に劇場で公開される最新作の『スターウォーズ～エピソード1』は「エピソード1」というくらいですから『ゼルダの伝説 時のオカリナ』と同じようにシリーズで最も古い時代の話になるということですね。この映画についてもN64ソフトを開発中です。開発元は前作と同じルーカスアーツなんですが、同時にゲームボーイ版も作っていまして、こちらのほうの制作は任天堂がやっています。

◆アメリカでは拡張RAMパック対応の『スター・ウォーズ～出撃！ローグ中隊』。日本での発売は64DDの出る6月以降？（だって拡張RAMパックを使ってきれいな画面で遊びたいもんね）

『ポケモン金・銀』はどうなったんでしょうか？

熊本県・立川慶＆由紀子さん

制作は順調に進んでいるようです。

当初の発売予定からはずいぶん遅れまして、まだ具体的に発売日を発表する段階になっていませんが、きっと今年の5月か6月には発売できると思います。その先の7月には前作の倍の制作費をかけた劇場用映画『幻のポケモン「X」爆誕（仮題）』も公開されるわけですし、幻のポケモンXも『ポケモン金・銀』に登場する可能性が高いわけですから、遅くとも映画が公開される前に発売されることになるでしょうね。

◆この夏公開予定の『幻のポケモン「X」爆誕（仮題）』。アニメーションの動きは『ポケモンスタジアム』のポケモンにリンクさせるらしいぞ

『マリオゴルフ64』はいつ出ますか？

東京都・両さん

早くても春以降でしょうね。

「こんなゲームも作っているんです」ということを先月に発表したのであって、発売時期はまだ未定なんです。春頃には出せればいいなと思っているんですが…。それから『マリオゴルフ64』はN64だけでなく、ゲームボーイ版も同時に作っていまして、リンクさせて遊べるようになるので期待していただきたいですね。

◆『マリオゴルフ』のゲームボーイ版が出ることも判明して、こいつは春から縁起がいいぞ

『ポケモンスナップ』はどうしてカセットで出ることに？

神奈川県・サオヘン

早く仕上げたいという理由からです。

もともと『ポケモンスナップ』は64DD用ソフトとして作ってきましたが、開発がとても順調に進んでいるので64DDが発売される6月まで待つことはないだろうということでカセットでの発売になったんです。それに加えて『ポケモンスナップ』は『ポケモン赤・緑』などの世界観を元に作っていますので、『ポケモン金・銀』が発売される前に出しておきたいという事情もあるんです。もともと『ポケモンスナップ』で撮影した写真はディスクに保存する予定でしたが、今度のカセットには1Mのフラッシュロムを積むことになっていますので、撮影した写真はそこで記録することができるようになっています。

◆カセットでの発売になった『ポケモンスナップ』。はたして何枚の写真を記録することができるんだろう

はみだし質問箱

Q スペースワールドはどこで開催するのですか？（福岡県・ゲルバゾード）

A 千葉県の幕張メッセです。開催時期は5月上旬を予定していますが正式にはまだ決まっていません。

『ポケモンピンボール』はどのようなゲームですか？

北海道・三浦淳嗣さん

今月はタイトル画面だけの発表になりました。

内容的にはタイトルのとおりピンボールのゲームボーイカラー対応のゲームです。ボールがいろんなところに当たるといろんなポケモンが出てきたりする仕組みになっていまして、なかでも大きな特徴といえるのが振動カートリッジを採用していることですね。それがどんなカタチのカセットになるのかはお楽しみですけど、ボールが壁に当たったりするとカートリッジがぶるぶる震えるようになっているんです。電源はゲームボーイ本体から供給されることになっていますので、サイズ的にそれほど大きくはならないと思います。発売時期については『ポケモン金・銀』よりは早く出ることになるでしょうね。

◆今月公開されたのは写真のタイトル画面のみ。ゲーム画面などの続報は次号を待て！

マリオネタのソフトが多くなってきたのはなぜですか？

静岡県・ガノンビーフストロガノフさん

ゲームキャラとして強いからです。

とくに年末年始のゲームソフトが売れるシーズンで、パーティゲームを求めているような層に対してはマリオはとても強いキャラクターなんです。ゲームのなかではスーパーヒーローですし、これまでずっと任天堂ファンだった人から小さなお子さんまでマリオは親しみやすいキャラクターになっていますし、マリオものであればやっぱり売れるんです。実際に12月に発売した『マリオパーティ』も、内容がよかったとはいうものの予想以上に売れましたからね。マリオが出ているだけで安心して買っていただけるというようなイメージができあがっているんでしょうね。

◆マリオがデビューしたのは1980年の『ドンキーコング』だから、来年の2000年には華やかな成人式が開けるといいね（というか、任天堂さん、ぜひやって！）

64DDは6月にはぜったい発売されますか？

三重県・江戸川コナンさん

その予定です。

同時発売のソフトとしては『マリオアーティスト』シリーズや『シムシティー64』などを予定していますし、宮本も『ゼルダ』のあとは『マリオアーティスト』に関わるという話をしていましたので今度こそ発売は大丈夫でしょう。

◆64DDの登場を待ち望んでいる読者諸君！『ゼルダ』を待ち続けた日々を思い出そう。歓びの日はいつか必ずやってくるのだ

SFC版『ファイアーエムブレム』の新作の内容を教えて！

宮崎県・湊亮太さん

次号ではなんとか…。

今回はお話するのは難しいのですが、この春には発売できそうな感じになってきましたので次号くらいから「こんな画面で、お話はこんな感じです」というようなことをお伝えできるようになると思います。FEファンの方はぜひ楽しみにしていただければと思います。また、新作『ファイアーエムブレム』がローソンの書き換え（ロッピー）だけで出るのか、それとも従来のようにスーファミのパッケージ版としても出るかどうか、いまのところ未定です。

はみだし質問箱

Q ポケモンセンター名古屋を作る予定はありませんか？（愛知県・カビゴンマスターさん）

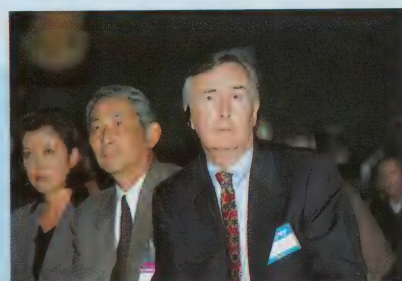
A 東名阪と言うくらいですから名古屋は次の候補として最も高い都市かもしれませんね。

マリオの住所はブルックリンで27歳というのは本当?

長崎県・オクトパスでイカさん

それは映画用の設定でしょう。

基本的にマリオというキャラクターはアクションゲームとしての主役としてだけではなく、『スマッシュブラザーズ』のような格闘ゲームにも出てくるので、どんなことをしてもいいようなゲームのキャラとして作られたんです。「マリオ」と命名*される前は「ミスタービデオゲーム」と呼ばれていたくらいですからね。ですから、どのようなゲームにも対応できるように年齢や身長などは設定しないでおいたのですが、ハリウッドで映画化されるにあたって設定がないと話が進みませんから、マリオはニューヨークのブルックリンに住むイタリア移民というような設定にしたというわけなんです。

◆ハリウッド映画「スーパーマリオ」が公開されたのは1993年のこと。あのダスティン・ホフマンがマリオ役をねらっていたというウワサもあったのだ

↑一昨年のスペースワールドで山内社長の話を聞くアメリカ任天堂のハワード・リンカーン会長と荒川社長。ハワード・リンカーン氏が任天堂に入社したのは『ドンキーコング』が登場してからのことなのだ

*「マリオ」と命名=アメリカ任天堂が借りていた倉庫のオーナーが「マリオ」の名前の由来になっている。荒川社長らが『ドンキーコング』(アーケード版)に登場するキャラクターの名前を考えているときに、そのオーナー、マリオ・セガリ氏が家賃の催促にあらわれたのだという

ゲームボーイ発売10周年。ひとことお願いします。

千葉県・緑山田さん

10年って本当にすごいですよね。

こんなに長続きをしているゲームハードって他にないですから。そのうえ10年前に発売されたソフトを最新のゲームボーイカラーで遊ぶこともできるわけですし、何と言っても、世界で最も売れているハードですからね。ソフトのほうもヒットする商品がどんどん出てきていますし、ここまで息が長くてどんどん売れるとは思っていなかったですね。まあ、どのような時代でも手軽に遊べるゲームというのは絶えず必要なんでしょう。それに、ポケットが出てカラーになるというように、ちょうどいい感じでバージョンアップしてきたことも長寿の理由なんでしょうね。ということで、これからもヨロシクお願いします。

◆昭和が終わり平成がスタートした10年前にゲームボーイは生まれた。この年に天安門事件が起こり、ベルリンの壁が崩壊し、「ねるとん紅鯨団」は高視聴率をかせいでいたのだ。いいことがあるといいね、1999年

1989年	4月21日	初代ゲームボーイ発売
1996年	7月21日	ゲームボーイポケット発売
1998年	4月14日	ゲームボーイライト発売
1998年	10月21日	ゲームボーイカラー発売

はみだし質問箱

Q ゲームボーイの名前の由来を教えてください。(愛知県・平康則さん)

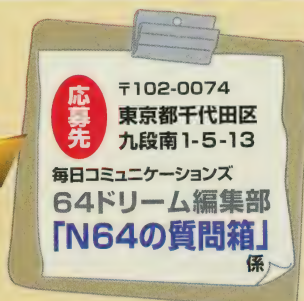
A 「ゲーム○○」にしようということで、いちばん語感がよかったと。候補には「ゲームギア」というのもあったようですね。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK!➡03(3230)0675

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

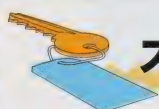
●はみだしNEWS● 本誌読者20組・40名の方に「東京ゲームショウ99春」のペアチケットをプレゼント。ハガキに郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記のうえ下記の住所までお送り下さい。

TOP NEWS

年末年始のし烈な販売合戦を勝利した任天堂!!
99年任天堂のニュースを調子にのって大予想

年末年始は、1年のうちで最もゲームなどのおもちゃが売れる時期。『ゼルダの伝説　時のオカリナ』や『ピカチュウげんきでちゅう』などの人気ソフトを擁して、N64陣営が一気に活気づいたこの商戦。99年もこの勢いがつづくのか？ 今年のN64の動きを独断で予想してみた。

今回の商戦はいろんな意味で混戦であった。いぜんとして好調な販売を維持するプレイステーション。セガからはドリームキャストが新たに登場した。またゲームボーイカラー、ネオジオポケットの発売に続き、ソニーのポケットステーションの登場と、携帯ゲーム機市場を巻き込んでの大混戦が予想された。しかし、キラーソフト不足の感が否めないプレステ陣営、専用チップ不足から大幅な減産となったドリキャス陣営に対し、国内では『ゼルダの伝説』の140万本突破、『ピカげん』も完売するなど、N64ソフトの売れ行きは非常に好調で、N64本体の売れ行きにも大きく貢献した。携帯ゲーム機では、ポケステの発売延期もあり、人気ソフトをそろえたゲームボーイカラーの圧勝に終わったようだ。64ドリーム創刊以来初めて明るいお正月が迎えられた気がする。しかし問題は、ある意味「ゼルダ・ピカげんバブル」とも言えるこのN64の好調が永遠につづくのか？ ということであろう。たしかにN64本体の販売台数や稼働率は大幅にアップしている。この好調を維持し、さらにアップさせるためには今後の展開が大きなポイントになることは間違いない。そこで、編集部の独断と偏見で99年の動きを予想してみた。来年はさらに明るいお正月を迎えたいものだ。

↑海外でも好調な売れ行きをしめしている『ゼルダの伝説』。年末までの短期間のうちに、全世界で合計500万本も販売されたのだ

スペースワールドとE3がカギ

今年のソフト発売スケジュールだが、任天堂からはある程度コンスタントに人気ソフトが発売されるだろう。現時点では『スマッシュブラザーズ』以降の任天堂ソフトの発売日は決定していないが、夏のポケモン映画公開に向けて、3月『ポケモンスナップ』、4月『ポケモンピンボール』、5月『ポケモンスタジアム』、6月『ポケモン金・銀』と予想。6月には64DDと同時に、『マリオアーティスト』シリーズと『シムシティー64』が発売されそうだ。また期待のRPG『MOTHER3』は、『マリオRPG-2』とともに秋から年末に向けての目玉になるかも。さてポイントになるのがいわゆる隠し玉というヤツ。大きなイベントでの発表が一般的だが、「スペースワールド」やE3で目玉として登場してくるソフトがありそうだ。編集部では先日インターネットで初めて画面が公開された『ウルトラドンキーコング』が最有力候補と見ている。日本でも海外でも人気の高いソフトだし、開発はあのレア社とくれば話題性もバッチリだ。ただひとつ気になるのが「スペースワールド」の開催日。E3の開催日に近いこともあり、一部では延期では?とのウワサもある。しかし、予想通り6月に『ポケモン金・銀』と64DDが発売となればこの時期しか無いような気もするが…。さらにサードパーティーの動きも見逃せない、コナミやハドソンにはまだまだ隠し玉がありそうだし。『DT』や『ダビスタ』等のマリーガルソフトもそろそろ動きがあっていいはずだ。これなら来年もいい正月が迎えられそうだねえ。

99年任天堂はこうなる。いや、して欲しい!!

時期	予想
3月	『ポケモンスナップ』発売。大ヒットとなる
4月	『ポケモンピンボール』発売。広末涼子再びしびれるー!!
5月	『ポケモンスタジアム2』発売。これまた大ヒットとなる
5月上旬(?)	ニンテンドウスペースワールド開催。隠し玉ソフトの発表と、N64・64DD・ゲームボーイカラー・ポケットカメラなどをミックスした新しい遊びの提案がされる
5月13～15日	アメリカロサンゼルスでE3開催。宮本茂さんとレア社の新作が発表される
6月	『ポケモン金・銀』発売。ウルトラヒットとなる
6月21日(?)	64DDが21日（かなやっぱり）に発売。同時発売ソフトとして『マリオアーティスト』シリーズ、『シムシティー64』、『F-ZERO X（追加ディスク）』などが登場
7月	ポケモンの映画公開と同時にミュウに続く幻のポケモンの存在が判明。大ブームになる
9月末	国内でN64は累計600万台、64DDは150万台を出荷
秋～冬	『マリオRPG-2』、『MOTHER3』、『キャベツ』など大作が発売!! 64ドリームの週刊化が発表される(笑)

プレゼントの応募先：〒104-0033 東京都中央区新川1-28-302「東京ゲームショウ'99春」チケットプレゼント64ドリーム係
＊なお当選者の発表は商品の発送をもって替えさせていただきます

新製品 人気のポケモンキッズシリーズに待望のキャラクターものが登場!!

ポケモンキャラキッズ
バンダイ／100円／1月予定／ラムネ菓子付き

←「ポケモンキッズ」シリーズと一緒に並べてコレクションしようぜ

人気の「ポケモンキッズ」シリーズに待望のキャラクターシリーズが登場。サトシやカスミなどのキャラクターたちをコレクションできるんだ。全部で9種類のキャラクターを集めよう。

←左上からジュンサー、ムサシ、コジロウ、ジョーイ。左下からオーキド博士、タケシ、サトシ。カスミ、シゲルの全部で9人が登場だ

新製品 ナガサキヤからは『ゼルダの伝説』のキャンディーとグミが既に発売中だぞ

ナガサキヤからも『ゼルダの伝説』の発売にあわせて、キャラクターシールやコレクションカードが入ったお菓子を発売しているぞ。コーラ風味キャンディーが入った「ゼルダの伝説キャンディー」には、キャラクターのイラストや解説が載ったコレクションカードが5枚(全50種類)、コーラ風味とレモンソーダ風味の「ゼルダの伝説グミ」にはキャラクターシールが1枚入っている。

←オカリナやバクダンなどのアイテムの形をしたグミ（写真左）、かっこいいカードが入ったキャンディ（写真右）とも定価100円で発売中

CD 『ゼルダの伝説』と『エフゼロ』のCDがメディアファクトリーから発売!!

ポケモンのカードやCDで有名なメディアファクトリーが、「プレイヤーズプラネット」のレーベル名で、音楽CDのリリースを開始することになった。第1弾作品としては「ゼルダの伝説～時のオカリナ～ハイラル・シンフォニー」、「F-ZERO X ギター・アレンジ・エディション」など3作品が1月27日に同時リリースされる。いずれのCDも音楽の質はもちろんのこと、従来の「ゲーム音楽CD」とは一味違う商品開発を意識しているとのことなので、どんなCDに仕上がるか楽しみだ。それぞれオールカラーの特製ブックレット付き。

←懐かしい「ゼルダの伝説」シリーズの楽曲メドレー、宮本茂さんや作曲者、編曲者からのメッセージも入っているぞ。価格は3000円(税込)

←スピードにのったギターバトルが繰り広げられるエフゼロサウンド。日本を代表するミュージシャンが終結したサウンドはど迫力。価格2800円(税込)

「大将ええネタありまっせ」のコーナー

昨年の64ドリーム10月号で、「ゲームボーイポケット木目調」の情報提供をお願いして以来、何件かの目撃情報は届いたのだが、いずれも決定的なものとは言えなかった。今回大阪府の土井さんから、「ゲームボーイポケットの木目とマーブルが15800円で売っていたので買いました。とりあえず、現物の写真を送ります。」との手紙を頂きました。右の写真が問題のゲームボーイなのだが、確かに木目調である事が確認できる。ただ写真が鮮明ではないので、質感が確認できないのが残念だ。エンドー、早く現物を手にいれろー!!

←いままで送られてきた写真の中では一番良かったので掲載しました。引き続き情報を求む

イベント 毎年恒例の新日プロ東京ドーム大会をプロレス大好きのもっちーがレポート

←売店にはしっかり『闘魂炎導2』がならんでたぞ。当日いったいどれぐらい売れたのかな？ 気になるよね

おとそ気分がまだ抜けきれない1月4日、東京ドームで毎年恒例の新日本プロレス東京ドーム大会「99WRESTLING WORLD IN 闘強導夢」を見てきたのだ。新日といえば当然思い出すのはハドソンの『闘魂炎導2』。もちろん会場の外の売店ではしっかり販売されていたし、おまけに試合前と休憩時間にはオーロラビジョンでCMも流れてたぞ。

新製品 モリガングからゲームボーイシリーズの専用クリーニングキットが発売されたぞ

←ピカチュウをあしらったクリーニングスティックとGBの形をした収納ケースがかなりかわいくてイイ感じ

1月12日にモリガングから、ゲームボーイシリーズ専用クリーニングキット「ピカッとクリーナー」が発売された。これでゲームボーイ本体やゲームカートリッジなどの端子部分をクリーニングすると、接触不良などでゲームが止まったりすることを防止できるのだ。もちろんGBカメラやN64GBパックでも使用可能。1000円で発売中。

緊急告知

なぜか突然64ドリーム編集部とイマジニアは、読者プレゼントと掲載ページをかけてN64ソフト『ファイティングカップ』で対決することになった。ルールは代表者3人ずつが、1対1の勝負を行い、勝利数の多い方が勝ちとなる。64ドリームが勝てば、読者プレゼント用に『プロキン2』をゲット。イマジニアチームが勝てば、64ドリームで4ページの紹介ページをゲット出来るのだ。メンバーはアンドレ、バナナ、エンドーの3人。格ゲーが苦手なエンドー以外は楽勝だろう。ということで、プレゼントをお楽しみに!!

●はみだしNEWS● 影山ヒロノブと水木一郎が歌う『がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り』の主題歌と挿入歌が入ったシングルCDと、ゲームのサウンドトラックが1月22日に発売されるぞ。

トピックス 日本はもとより海外でも評価の高い『ゼルダの伝説 時のオカリナ』ニューズウイーク誌とタイム誌で紹介された記事を全文掲載するぞ

News Week この秋の新たな伝説

ニンテンドウが送り出す『ゼルダの冒険』最新作は輝いている。

ミスト(Myst)の様に我々を深く引き込み、我々が物語の一部になっていると感じさせてくれるゲームはまれにしかお目にかかれない。ニンテンドウ64用の魅力的な新作、『ゼルダの伝説時のオカリナ(The legend of Zelda Ocarina of Time)』で、雷鳴は再び轟いた。それは伝説的デザイナー宮本茂と彼の50人(※1)のチームによる非の打ち所のない作品である。2億5千万本以上を売り上げた60作品以上のゲーム(マリオとドンキーコングを含む)をデザイン、プロデュースした宮本は、ゲーム作りについて何かを知っている。そんな彼にとってさえ、ゼルダは手強い仕事だった。「今までに私が関わった中でも飛びぬけてチャレンジングなビデオゲームでした」。宮本は語る。「マリオはN64の能力の約60%を使いましたが、ゼルダはテクノロジーの90%くらいを使っていると思います」。

⬆みんなこれ以上のゲームを想像できるだろうか? やはり『ゼルダ』を超えるのは『ゼルダ』か

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、今までのゼルダシリーズよりも前の時代を舞台にしている。物語は我らがヒーロー、リンク、が己の運命を待つ若き時代から始まる。そこへ妖精がやってきて、ハイラルの世界を救う旅に出るよう促す。誰から守る? もちろん、悪しき力からである。プレイヤーは若きリンクを助けてトライフォースの3つの宝石を捜し、時の神殿の入口へと

⬆ここには飽きることなく、これでもかと言うほどプレイヤーを喜ばせる要素が満載されている

導き、7年の未来へと旅立たせる。一度入口が開かれると、プレーヤーは時間を行き来できるようになり、歴史を変え、最後にはハイラルを救う。このゲームでは伝統的なロールプレイングゲームの様に戦闘が交互に行なわれてコンピューターが結果を決定するような事はなく、このゲームでの戦闘はプレーヤーが武器を操る事によってリアルタイムに行なわれる。リンクが数多くの戦いを勝ち進む為の武器は剣から爆弾からパチンコまで様々用意されている。画像に関していえば、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は全く驚くべきものに仕上がっている。このゲームではリアルタイムの3D映像が採用されているが、ただただ驚嘆するばかりだ。リンクが月を背にして馬に乗り草原を駆け抜けるシルエットを見れば、貴方も言葉を失う事だろう。こういった描写こそが今回のゼルダの冒険最新作の風格を形作っている。ゲームを差し込んだ瞬間から、心高鳴る体験に夢中になっている自分自身に貴方は気づくだろう。「私がビデオゲームを作る時には」、宮本は言う、「プレーヤーが心と感情を使うように作っており、リンクがそこに生きて、ハイラルが実際にそこに存在しているかのように感じてもらえるようにしました」。任務は達成された。(＊原文訳)

TOM HAM(トム・ハム) News Week
1998年11月23日号に掲載

TIME 馬鹿馬鹿しいほど完璧

ビデオゲーム戦争の行く末は、『ゼルダの伝説』に大きく左右される。任天堂に先取点。

この悪魔の様なビデオゲームを始めてから4時間にもなる。止められない。私は他愛の無い事をわめき始めさえしている。デジタル世界で何が可能かという私の概念を打ち砕く何かに出合った時私はいつもこうなってしまう。それは例えば私がウエブを始めてみた時であり、オンラインMOO(モー)に入った時であり、そして絵が動いているところを垣間見た時の様な経験だ。「これは世界を変える事になるぞ」。私はわめいている。手をテレビ画面の前でばたばたさせながら。「全く驚きだ。頭が痛い。あの魚をみろよ! お母ちゃん――」。

私がわめいていたのはニンテンドウ64専用に来週発売される新作ゲーム、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』だ。ビデオゲームをしたことが無い、あるいは見たことも無い人にとっては、私の大騒ぎは馬鹿馬鹿しく聞こえるかもしれない。しかし、信じて欲しい。いくつかの点で、ゼルダは私がいままでに見た最高の絵画、あるいは最高の映画と比べてさえ全く引けをとらないほど心捕らえて放さないのだから。良質のビデオゲームを体験する行為は超越的である、そしてゼルダは偉大なるゲームなのだ。例えば今この時、私は架空の土地ハイラルにあるハイリア湖にいる。日本の版画が動いている世界に入り込んだ自分を想像してもらいたい。太陽が沈もうとしており(本当に沈むのだ。目で動きを追う事が出来る)、あたりの色が打ち抜かれ、濃くなっていく。比類無き青の水の中で私はフライフィシングをしている。黄色い陽の光が水面に映えている。そして太った大ものが水面下に隠れている。赤羽のルアーに1匹かかった時、湖底の泥が埃の様に舞い上がる。「馬鹿馬鹿しいほど完璧なゲームです」。達人ゲームデザイナー宮本茂は少し恥ずかしそうに語った。140人(※1)を擁する彼のチームは人気のあるゼルダシリーズの5作目となるこのゲームの創造に3年を費やした。ビデオゲーム戦争の行方はこの成功に左右される可能性が高い。任天堂はゼルダによって人々が自社コンソールであるN64を買ってくれること、そしてソニーのプレイステーションとのギャップを縮める事を望んでいる(宮本の初期の傑作であるドンキーコングが旧式のスーパーニンテンドウエンターテインメントシステムの足がかりを築いたように)。約25万人の顧客が既にゼルダを予約しており、需要のあまりの大きさに任天堂は「前売り」プログラムを中止してしまった。同社は1本あたり69ドルのこのゲームをクリスマスまでに250万本売る予定だ。

任天堂の戦略は成功するかもしれない。昨年、プレイステーションとN64のどちらを買うか考えたとき、私はソニーを選んだ。遊べるソフトの数が10倍もあったので、迷う事もなさそうだった。任天堂の64ビットプロセッサー(プレイステーションのそれより2倍早い)がゲームプレー上でさほどの差を発揮出来ようとはその時は思えなかったのだ。それに、ソニーのみで遊べるクラッシュバンディグーシリーズ(500万本以上を販売)は、任天堂の最高作品を上回ることはないにしろ、同程度の出来だったし、シリーズ最新作のクラッシュバンディグー ワープド(49ドル)は11月3日に発売され、既に我が家の大ヒットになっている。しかしそんなクラッシュでさえも、ゼルダをプレーし、宮本が「箱庭」と呼ぶ世界で迷子になってしまった私には、単調で古臭いものに思えてしまうのだ。さらに悪い事には、そのゲームでは私はわめかなかった。(＊原文訳)

TIME
1998年11月23日号に掲載

※1：宮本さんが統括する情報開発部のメンバーは総勢140名以上。ゼルダの開発に関わったスタッフは約50人ほど(64ドリーム1月号宮本さんインタビューより)

 ＊『ゼルダ』のレビューいかがでしょうか。原文は英語なので、本誌では任天堂からいただいた原文訳を掲載いたしました。

面白ホームページ

64ドリーム誌上で大活躍したあのタムタムがホームページを開設。一体どんな内容なのか？

かって64ドリームで特集などのページを担当し（いまだに復活を望む声が多い「関西フォックス」や「タム電」なども有名）、今世紀最高の一発屋ライターと言われたタムタム（本名田村修二）がついにホームページを開設したのだ。ニフティでは「気ままにシネマフォーラム」や「気ままに任天堂フォーラム」で既に活躍中だが、プレイベートなホームページを立ち上げるのは初めてだ。さて、とっても気になる内容だが、「MEZZO」というオンラインマガジンとのこと。当初は新年とともに本格オープンさせる予定だったそうだが、残念ながら1月中旬予定に延期されてしまった。詳細については全く不明。一部には1月中旬オープンも厳しいのではないかとの声もあるようだが、とにかく正式オープンを楽しみに待ちましょう。

新年おめでとうございます

新年とともに本格オープンさせたかったオンラインマガジン『MEZZO』なんですけど、98年末に仕事で作らないとアカンホームページに追われて、プライベートなサイトを作ってる時間がなくなってしまいました。

というわけで…。

今年もよろしくお願いいたします。

1999

◆アドレスはhttp://member.nifty.ne.jp/alda/です。気長にアクセスし続けば、いつかオープンするはず

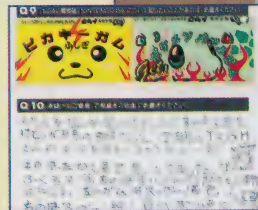
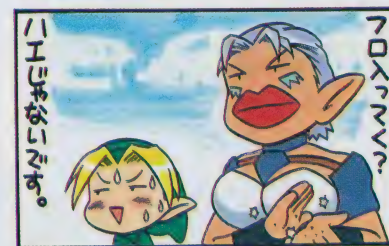
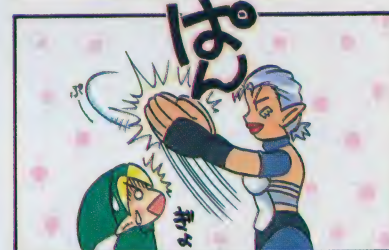
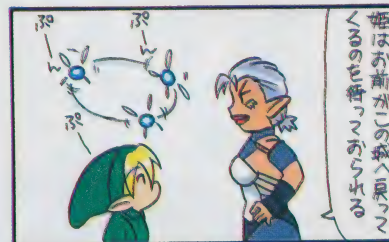
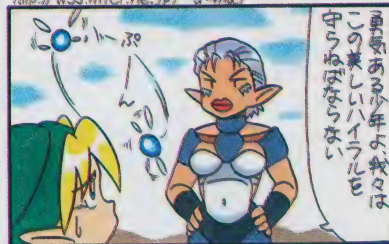
ちびちびリンクの大冒険(仮)

http://w33.mtci.ne.jp/~u-ma/

マンガ／三浦ゆうま

毎月新聞特派員のコーナー ～「ラムチュウ」ゲットだぜ!!～

64ドリーム12月号の毎月新聞で紹介したラムチュー。どんな味なのか気になって眠れない夜を過ごしていると、ラムチュウを編集部に送ってきてくれた読者がなんと2人もいました。そこでさっそく試食とあいなりました。届いたラムチュウはピンクと白の2種類で、価格はいずれも30円。中身はいわゆるラムネ菓子というやつで、極めてオーソドックスな味でしたぞ。ラムチューを送ってくれた、岡山県のひーやんさん、千葉県の社本さんどうもありがとうございました。これでやっとぐっすり眠れそうです。

◆なんとアンケートハガキにテープで貼り付けられた状態で届けられたラムチュー。でもこれは追加料金がかかるからやめてね

◆ラムチュウに新しいライバル登場!! 今度は愛知県のピヨヨンさんから、こんなガムのふくろが届いたぞ。また眠れない夜になりそうだ

ニュース

『ドンキーコング64』の最新画像が米国任天堂のホームページに登場!!

イギリスのレア社で開発中との事だけが表明され、その内容が全く公表されていなかった『ドンキーコング64』。その最新画像が米国任天堂のホームページについに登場したのだ。公開された画像は1枚だけだが、この画像からは『マリオ64』や『バンジョーとカズーイ』のような3Dの立体空間を動きまわるゲームであることがわかる。少なくとも、スーファミ版のような2Dタイプのゲームではなさそうだ。発売時期や開発の進み具合などの詳しい情報は、以前なぞだが、こうして画像が公開された以上、前作が大ヒットした日本でも新たな情報を大いに期待したい。続報をお楽しみに。

◆アドレスはwww.nintendo.comです。ちなみにレア社のホームページにはまだ新しい画面は登場していないようだ

本当にたくさんのクリスマスカードと年賀状を頂きありがとうございました

編集部宛てに年賀状を送ってくださった皆様、ならびに関係者の皆様、本当にありがとうございました。年賀はがきの抽選日が待ち遠しい毎日です。せっかくだから少しページをさいて紹介しちゃいましょう。

◆届いたクリスマスカードや年賀状は200枚くらい。今回は特別にプレゼントを用意したぞ（下の欄外も見てね）

◆なんと糸井重里さんからはCDロムの年賀円盤が届いた。中身はインターネットの「ほぼ日刊イトイ新聞（www.1101.com）」がぎっしり半年分

◆これはUbiソフトからいただいたお洒落なチョコレート

◆マリーガルからはかわいいピカチュウのクリスマスカードが届いたぞ

●はみだしNEWS● ケーブルテレビのサイエンスチャンネルが制作している「THE MAKING」という番組。大日本印刷を取材し、雑誌のできるまでを紹介したその番組で64ドリームが登場。見た人いるかな？

年賀状ありがとうプレゼント：編集部に年賀状を送ってきてくれた皆さんの中から抽選で5名様に、64ドリームオリジナルレターセットを送ります。楽しみに待っててね（ただし読者の方のみです）。

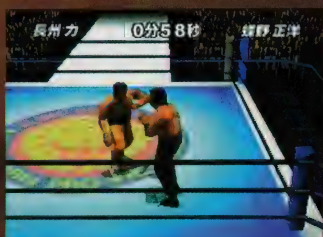
新日本プロレスリング

闘魂炎導 the next generation 2

タイトル	闘魂炎導 the next generation
発売元	ハドソン
発売日	発売中
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

連携コンボでGO!! GO!! GO!!

え？連携コンボって何かって？

ゲーム中に、ある特定の技を組み合わせて、というかある順番で技をかけるとダメージが大きくなる、という組み合わせがある。これがこのゲームでの「連携コンボ」というやつだ。今月はその組み合わせを紹介するぞ！あ、それぞれの技の出し方は「技表」モードで確認してね。

◆それぞれの選手らしいコンボが用意されているのだ

アントニオ猪木

- ●元祖延髄斬り～元祖卍固め
- ●両手を開いて手招き～元祖卍固め
- ●手招き（アピール）～足浮きジャーマンSH
- ●手招き（アピール）～チョークスリーパーH
- ●元祖延髄斬り～元祖卍固め
- ●ダイビングニードロップ～元祖延髄斬り
- ●バック取り返し～低空ジャーマンSH
- ●バック捕り返し（返）～竜巻蹴り

長州力

- ●捻り式バックドロップ～サソリ固め
- ●リキ・ラリアット～サソリ固め
- ●右腕回し（アピール）～リキ・ラリアット
- ●捻り式バックドロップ～リキ・ラリアット
- ●リキ・ラリアット～捻り式バックドロップ

藤波辰爾

- ●元祖ドラゴンスクリュー～足四の字固め
- ●ドラゴンBB～ドラゴンスリーパー
- ●バック取り返し（返）～コブラツイスト
- ●バック取り返し（返）～ドラゴンBB
- ●バックを捕り返し～スリーパー～ドラゴンスリーパー
- ●握り拳を作る（アピール）～ドラゴンSH
- ●一本背負いドラゴンスクリュー～足四の字固め
- ●延髄斬り～卍固め

橋本真也

- ●ケサ斬りチョップ～つばめ返し
- ●気合（アピール）～重爆キック
- ●天を指差し2回（アピール）～垂直落下式DDT
- ●垂直落下式DDT～三角絞め
- ●つばめ返し～垂直落下式DDT
- ●天を指差し2回（アピール）～ジャンピングDDT
- ●水面蹴り～三角絞め
- ●つばめ返し～水面蹴り

蝶野正洋

- ●カニ挟み～STF
- ●急所ニー～STF
- ●ケンカキック～STF
- ●ダイビングショルダーアタック～STF

武藤敬司

- ●ドラゴンスクリュー～ドラゴンスクリュー
- ●ムーンサルトプレス～足四の字固め
- ●ドラゴンスクリュー～足四の字固め
- ●シュミット式バックブリーカー～ムーンサルトプレス
- ●側転エルボー～フェイスクラッシャー
- ●低空ドロップキック～ドラゴン・スクリュー
- ●雪崩式ドラゴン・スクリュー～ムーンサルトプレス
- ●雪崩式ドラゴンスクリュー～足四の字固め

佐々木健介

- ●両腕クロス気合（アピール）～ノーザンライトボム改
- ●逆一本背負い～ストラングルホールドγ
- ●ノーザンライトボム改～ストラングルホールドγ
- ●ケンスケラリアット～ノーザンライトボム改
- ●いきなり逆一本背負い～ストラングルホールドγ

天龍源一郎

- ●首かっきり（アピール）～パワーボム
- ●延髄斬り～パワーボム
- ●首かっきり（アピール）～ハイアングルパワーボム
- ●延髄斬り～ダイビングエルボードロップ
- ●天龍ラリアット～ダイビングエルボードロップ
- ●延髄斬り～WARスペシャル
- ●天龍ラリアット～WARスペシャル
- ●ダイビングエルボードロップ～WARスペシャル

グレート・ムタ

- ●ドラゴンスクリュー～アキレス腱固め
- ●シュミット式バックブリーカー～ムーンサルトプレス
- ●ダイビングケサ斬りチョップ～ムーンサルトプレス
- ●雪崩式フランケンシュタイナー～ムーンサルトプレス
- ●毒霧～フェイスクラッシャー
- ●ドラゴンスクリュー～足四の字固め
- ●側転エルボー～フェイスクラッシャー

越中詩郎

- ●尻いくぞ（アピール）～ジャンピングヒップアタック
- ●パワーボムいくぞ（アピール）～パワーボム
- ●ジャンピングヒップアタック～パワーボム
- ●ダイビングヒップアタック～パワーボム
- ●パワーボムいくぞ（アピール）～ハイアングルパワーボム

パワー・ウォーリアー

●ノーザンライトボム～ストラングルホールドγ
●片手あげて吠える(アピール)～ケンスケラリアット
●投げっぱなしジャーマン～ストラングルホールドγ
●超素早い首かっきり（アピール）～ノーザンライトボム
●ノーザンライトボム～ストラングルホールドα

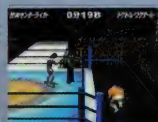
タイガー・キング

●フィンタ・デ・レギレテ～ブランチャ・スイシーダ
●ツームストンパイルドライバー～ダイビングヘッドバット
●バック取り返し（返）～ジャーマンSH
●ツームストンパイルドライバー～ラウンディングボディアタック
●ツームストンパイルドライバー～タイガートルネードスペシャル
●人差し指をあげて(アピール)～高角度ジャーマンSH

山崎一夫

●ローリングジャーマン～腕ひしぎ逆十字固め
●投げっぱなしジャーマン～腕ひしぎ逆十字固め
●ハイキック～裏アキレス腱固め
●コンビネーションキック～裏アキレス腱固め
●ドラゴン・スクリュー～アキレス腱固め
●ドラゴン・スクリュー～スタンディングアキレス腱固め

獣神サンダーライガー

●低空ドロップキック～足四の字固め
●ボム予告（アピール）～滞空式パワーボム
●ボム予告（アピール）～ライガーボム
●ボム予告(アピール)～サンダーライガーボム

天山広吉

●ダイビングヘッド～ダイビングヘッド
●ダイビングヘッド～バッファロースリーパー
●フライングメイヤー～バッファロースリーパー

小川直也

●払い腰～腕ひしぎ逆十字固め
●払い腰～三角絞め
●STO～胴絞めスリーパー
●STO改～三所絞め
●STO～三所絞め
●STO改～胴絞めスリーパー

西村修

●ドロップキック～ノーザンライトSH
●ハーフハッチスープレックス～ノーザンライトSH
●バック取り返し（返）～コブラツイスト
●ミサイルキック～ノーザンライトSH
●ミサイルキック～ミサイルキック
●弓引きガッツポーズ（アピール）～ノーザンライトSH
●弓引きガッツポーズ（アピール）～ミサイルキック

小島聡

●串刺しエルボーアタック～ダイビングエルボードロップ
●首切り&いっちゃうぞ（アピール）～ダイビングエルボードロップ
●右腕に力込め(アピール)～ぶん殴りラリアット
●ハイアングルボディスラム～ムーンサルトプレス
●首切り&いっちゃうぞ（アピール）～ダイヤモンドカッター

中西学

●やるぞ（アピール）～中西ラリアット
●ベアハッグドロップ～アルゼンチンバックブリーカー
●雄叫び武者震い～アルゼンチンバックブリーカー
●ガッツポーズ（アピール）～アルゼンチンバックブリーカー
●中西ラリアット～アルゼンチンバックブリーカー
●水車落し～アルゼンチンバックブリーカー

エル・サムライ

●片腕をまわす(アピール)～サムライボム
●カニ挟み～ラ・マヒストラル
●リバースDDT～ダイビングヘッドバッド
●リバースDDT～垂直落下式リバースブレンバスター
●リバースDDT～サムライボム
●雪崩式リバースDDT～垂直落下式リバースDDT
●バック取り返し（返）～リバースDDT

大谷晋二郎

●両腕を頭上で交差(アピール)～ドラゴンSH
●両腕を握り気合(アピール)～スワンダイブ式ミサイルキック
●両腕を握り気合（アピール）～スワンダイブ式ニールキック
●スワンダイブ式ミサイルキック～ドラゴンSH
●スワンダイブ式ニールキック～ドラゴンSH
●スワンダイブ式DDT～ドラゴンSH
●俺がチャンピオンだ！(アピール)～ドラゴンSH

金本浩二

●タイガーSHいくぞ！（アピール）～タイガーSH
●ボディスラム～ムーンサルトプレス
●雪崩式パワースラム～ムーンサルトプレス
●雪崩式フランケンシュタイナー～ムーンサルトプレス
●交差して真横に広げる（アピール）～ムーンサルトプレス

ケンドー・カ・シン

●真横に腕を広げる（アピール）～飛び式腕ひしぎ逆十字固め
●急所蹴り～腕ひしぎ逆十字固め
●急所蹴り～ビクトル式腕ひしぎ逆十字固め
●フルネルソンバック取る（返）～ビクトル式腕ひしぎ逆十字固め
●両腕でガッツポーズ(アピール)～I Vニーロック
●バック取り返し（返）～リバースDDT

ドクトル・ワグナー・Jr

●『いやー』（アピール）～みちのくドライバーII
●『いやー』（アピール）～BTボム
●『いやー』（アピール）～タイガードライバー
●みちのくドライバーII～みちのくドライバーII

高岩竜一

●デスバレーボム～餅つきパワーボム
●餅つきいくぞ(アピール)～餅つきからデスバレーボム
●餅つきいくぞ（アピール）～餅つきからみちのくドライバーII
●餅つきいくぞ(アピール)～餅つきからライガーボム
●両手を交差して真横広げ（アピール）～デスバレーボム（固）
●首かっきり(アピール)～ぶん殴りラリアット

ドン・フライ

●ドン・フライは技自体が連携技なのでコンボが存在しません！

●表の略語の意味
BB…バックブリーカー
SH…スープレックスホールド
返…返し技

High Voltage Screaming Action

ChameleonTwist 2

カメレオンツイスト

タイトル	カメレオンツイスト2	容量	96M
発売元	日本システムサプライ	ジャンル	3Dアクション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用
価格	6300円	備考	振動パック・コントローラパック対応

12月25日に発売された『カメレオンツイスト2』。もう遊んでみた？ ま、もう買った人はとりあえず今月はおいとくとして（ごめんね）、まだの人のためにゲーム内容を紹介だ！

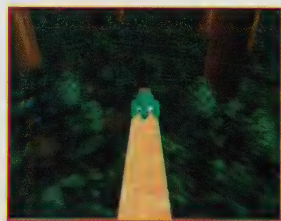
◆空飛ぶじゅうたんにのっかったデイビーくん。気持ちよさそうだね

ストーリーも紹介

いちおう

変身前

変身後

あるお天気のいい日のこと。デイビーくんは仲間のカメレオンとシーソーで遊んでいました。ところが、そこに空からウサギが降ってきたのです。おかげでデイビーくん、空のかなたに飛ばされてしまいました。飛ばされたデイビーくんはどーゆーわけか2本足で立ち、ランドセルを背負って歩くようになってしまいました。おまけにランドセルからはなぜかパラソルが出てきます。どうやらデイビーくん、またまた不思議な世界に飛ばされてしまったようです。というわけで、冒険のはじまりっ！

◆シーソーをしているデイビーくん（変身前）であった…

アイテムもあつめよう！

ステージ内に落ちてるアイテムは全部で5種類。回復、ランダム回復、ランダムパワー、キャロット、コレクトの5つだ。前の3つは見たまんまな名前だけど、問題はキャロットとコレクト。キャロットは一定数以上集めてウサギに話しかけるとミニゲームができるようになる。コレクトはステージ内に転がってるのを全部集めるとカメレオンの衣装がもらえるんだ。

◆おっと！アイテム発見！見逃さずにひろっておくのだ

デイビーくん以外にもカメレオンが？

そうなんですよ。先月もちょこっと紹介はしたんだけど、実はおなじみのデイビーくん以外にも使えるキャラクターが3人（3匹？）いるんだ。まあ、色以外に違いはないから好きな色のキャラを選べばいいんじゃないだろーか。

◆キャラクター選択画面なのだ

キャラクターの名前

ピンク…リンダ
黄色…フレッド
緑…ジャック

技を使って前に進もう

「クイック移動」や「舌高跳び」なんていう技の使い方は先月紹介したよね。ゲーム中では、そういった技をうまく使わないと先に進めないところもあるぞ。状況にあわせて、うまく技を使っていこうね。

◆ちなみにこれは舌高跳び。これで段を次々にのぼっていくわけなのだ

戦闘はこんなかんじっ！

戦闘は飲み込んだ相手を他の相手にぶつけていけばいい。ボスキャラ戦でもそれは同じことだ。ボスがザコキャラを吐き出したり、ステージのまわりにザコがならんでたりするから、そいつを舌でつかまえて、ボスにぶっつけてやればいいわけだ。…って、まあ、書くのは簡単だけど…（笑）。そううまくいくのかな？

◆うーん、なんかアミーゴなかんじのキノコですなあ…

◆でっかいハンバーガー。中身を飛ばしてくるぞ

タイトル	パーラープロ64	容量	128M＋バックアップ
発売元	日本テレネット	ジャンル	パチンコ
発売日	1月29日	プレイ人数	1人用
価格	6980円	備考	コントローラパック対応

『Parlor！PRO64』の楽しみ方あれこれ

環境ビデオ的プレイ

発売間近の『Parlor! PRO64』。こういったパチンコゲームは他のジャンルのゲームとは異なり、ゲームに集中して向かうのではなく、環境ビデオのようにお気軽な楽しみ方をするのにピッタリなのだ。例えば『Parlor! PRO64』をつけっぱなしにしながら読書をして、リーチがかかったらゲーム画面に注目してみるなど、他の事をしながらのプレイにピッタリ。でも受験勉強をしながらだと、気が散って勉強に全く身が入らないこと請け合いだから、止めておいた方が無難だ。このような「ながら」プレイをする場合は、大当たり確率をあまり高くせず、ほぼ実機どおりに設定すると臨場感が出て、より楽しめるのだ。

◆リーチがかかったら画面に注目だ！大当たりするかな？

◆確率は実機通りの設定1〜3にするのがオススメだ

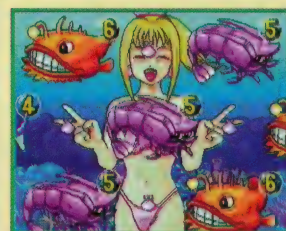
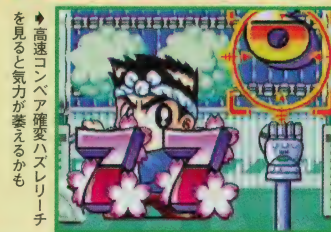
◆デジタルがよく回るように、釘調整は甘く設定しよう

寝てる間のプレイ

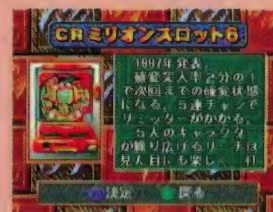
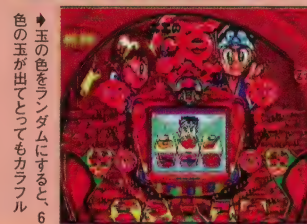
夜寝る前にゲームをセットして、朝起きた時にどんな具合で大当たりしているかを確認するなど、データ収集だけを楽しむのもオススメだ。こちらも実機どおりの確率に設定した方がリアルでいいぞ。

◆玉貸し単位をAUTOにすると、玉切れが防げるぞ

実戦前のイメージトレーニング

パチンコ店に向かう前に、このゲームの「リーチギャラリー」モードで大当たりシーンを何度も繰り返し見て、実戦で大量出玉を獲得するシーンを思い描くという利用法もあるのだ。パチンコは、打ち手側が出来ることはハンドルで玉の強弱を調整するくらいだから、直接的なイメージトレーニング効果は望めないけど、気合いの入った集中した状態で実戦に臨めるのは確実。意外と勝率がアップするかもしれないぞ。

◆実戦でもこのシーンが何回も拝めるように気合いを入れよう

◆高速コンベア確変ハズレリーチを見ると気力が萎えるかも

⊂『Parlor! PRO64』の新機能⊃

『Parlor! PRO』はプレイステーション版が既に発売されているけど、この『64』では多彩なリーチアクションが魅力の「CRミリオンスロット6」が追加収録されたのに加え、玉の色が変えられる機能も追加されているのだ。金・銀・赤・青・緑・黒・ランダムの7種から選べ、銀玉だけではちょっと味気なかった盤面が華やかになる、なかなか嬉しい新機能なのだ。

◆収録機種の中では最新鋭だが最近はホールであまり見かけない

◆玉の色をランダムにすると、6色の玉が出てとってもカラフル

ゲッターラブ!!

タイトル	ゲッターラブ!!
発売元	ハドソン
発売日	発売中
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

キャラクター人気投票、最終結果発表！

1998年の11月号から、ず～っと続いてきたこの人気投票も、いよいよ今月が最後。つーことは泣いても笑っても怒っても今月の結果が最終的な結果になるわけだ、これが。さあ、キミの好きなあの子の順位ははたしてどうなってるのか！通算トップ賞はいったい誰なのか！ いよいよ結果発表です！

今月の投票結果

1位
天海きいろ
皆川真琴 ……………各24票

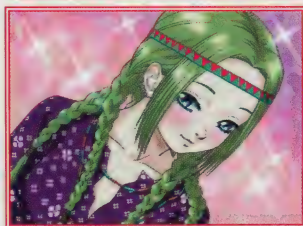
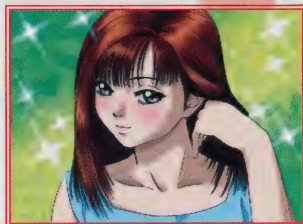
2位
続木花
白井あゆみ ……………各6票

3位
伊東なつき
リィ・メイファ …………各3票

4位
森村雫 ……………………0票

以上の様な結果になってます。よって、今月の第1位は右の2人！

今月のトップ

天海きいろ Kiiro Amami

Makoto Minagawa 皆川真琴

さて、こっちがわでは、これまでの得票数の合計を見てみよう。通算トップはいったいだれだ！

●ここまでの合計●

1位
皆川真琴 ……………144票

2位
天海きいろ …………102票

3位
白井あゆみ
続木花 ……………各33票

4位
伊東なつき …………18票

5位
森村雫 ………………9票

6位
リィ・メイファ …………6票

以上のような結果となりました。…ということで、トップ賞はだれか、もうわかりますね？

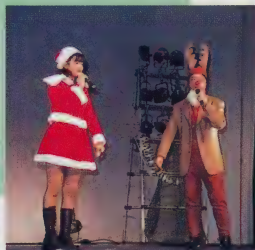
通算トップ

皆川真琴 Makoto Minagawa

やっぱり真琴は強かった！序盤戦で他のキャラを引き離し、そのまま独走態勢だからね～。

パンダラブユニット クリスマスコンサート！

というわけで、前にお知らせした「パンダラブユニット」の初コンサートが1998年12月24日に開かれたのだった。「クリスマスイブにお客さんなんかくるの？」という不安をよそに、大勢のお客さんが来て、開場は大盛り上がり！いやあ、こういうイベントって、けっこういいもんだね。「パンダラブユニット」のみなさん、これからもがんばって下さいねっ！

↑「パンダラブユニット」の7人。クリスマスつーことでサンタの格好で登場したのだった

↑ハドソンからやってきたトナカイ係長と、司会の長田梢さん

なぜオレがここに!?

どーゆーことかというと、実は私、ゲッター担当のもっちーもステージに上がってたのだ。ミニゲーム大会の「64ドリームチーム」応援団長&64ドリーム賞の抽選係つーことで。…緊張したっす。

←64ドリーム賞（福袋&64ドリーム1年分）を当てたのは東京都の安田友裕さん

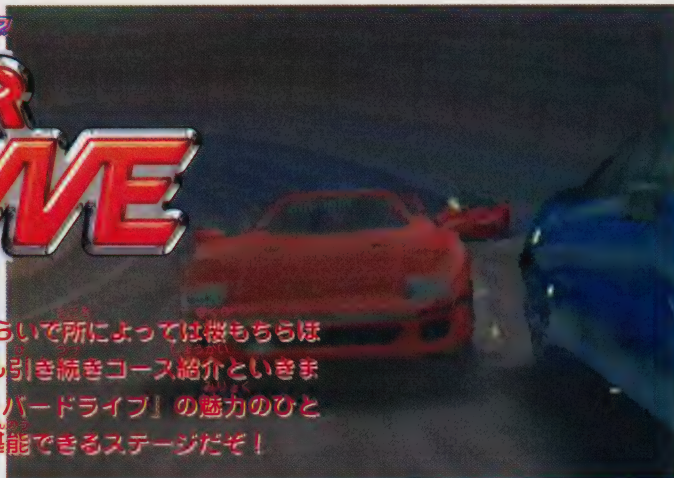
バババババンバンバン 宿題やったか！

…というわけで『ゲッターラブ!!』紹介ページも今回で最終回。みなさん楽しんでいただけましたでしょーか？またいつか、『ゲッターラブ2』あるいは『ゲッターラブG!!』が出ることを祈りつつ、ひとまずみなさん、さようなら！歯みがけよ！

トップギア・オーバードライブ

TOPGEAR OVERDRIVE

タイトル	トップギア・オーバードライブ
発売元	ケムコ
発売日	99年3月19日予定
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

発売は3月、冬の寒さもやわらいで所によっては桜もちらほら、って季節に決定。今月も引き続きコース紹介といきましょう。『トップギア・オーバードライブ』の魅力のひとつ、美しいグラフィックを堪能できるステージだぞ！

心やすらぐ田園地帯を行く

さて、2番目に走ることになるこのコース「Fertile Canyon」。日本語訳すると「豊穣な渓谷」ってとこかな？確かにスタート地点には農園が広がっており、風車なんかもあってのどかな田園風景を演出している。そうそう、ここの風車の下を走り抜けるショートカットもお忘れなくね。

↑右手には牛乳のタンク、左手奥には納屋とサイロが見える。酪農地帯なのか

農場を過ぎると突然急な下り坂があって、一気に殺伐とした丘陵地帯に突入。坂を下ったところのカーブに注意しよう。爆発炎上の危険アリだぞ。カーブを抜けるとたいへんわかりやすいショートカットの入り口が待っているのだ！障害物の形から海賊ポイントと命名。

↑平和な農場から一転して厳しいコースに！車のコントロールを失わないように注意しよう

厳しい渓谷地帯を走る！

このショートカットには海賊ポイントの他にもう1カ所入り口がある。海賊ポイントから入るよりも距離は稼げないが、その分安全。じゃあ海賊ポイントは危険なのかって？そう、その通りなのだ。なにしろ障害物がたくさんある。破壊できるものがほとんどだけど、壊すとスピードダウンしてしまうのだ！

↑どくろのマークがあるから海賊ポイント。とってもわかりやすいよな

ショートカットしなかった場合はニトロをゲットできるポイントがあるけど、基本的にはショートカットした方が楽。ショートカットを抜けると木造屋根つき（？）コーナーが待ち受けているぞ。ここの壁に接触してもすぐさま爆発だ。そしてここを過ぎれば大きなカーブとニトロポイントがあってラップ終了だ。短いコースだけど慎重に走ろう。

↑ショートカット入り口その2。こっちから入るほうが安定したタイムを稼げるはず

ティラノサウルスだ！

↑実はコイツの前足も体当たりで壊すことができる。余裕のある人はぜひチャレンジだ

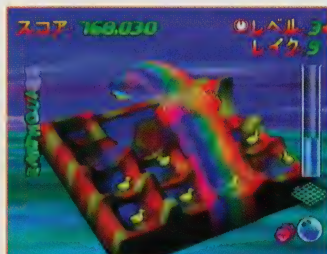
ハイスコアコンテストの賞品が決定!
たくさんの応募を待ってるぜ!!

タイトル	ウエットリス
発売元	イマジニア
発売日	発売中
価格	5800円
容量	32M
ジャンル	3Dアクションパズル
プレイ人数	1〜2人用
備考	バックアップ機能付き

編集部特撰パズルゲーム

コンテスト応募用パスワードの場所
モードセレクトで「オプション」を選択→「RANKING」を選択→ノーマルモードで「コード」と表示されているのが応募用のパスワードだ

ハイスコア獲得のための地形作り

先月号でも紹介したように、上手に地形を組むことがハイスコアへの第一歩なのだ。そこで比較的カンタンに高得点が出せるような地形の組み方を御紹介しましょう。

⬆アヒルちゃんを多く出せば点数が稼げるけど、ここまで多くなくてもハイスコアは出せるぞ

□型アップを4つ並べる

陸地の1辺に、□型のアップを4つ並べてみよう。並べ終わる前に水が落ちてきて、タンクの水量が増えてしまうこともあるけど、迅速にブロックを落として何とか並べちゃえば、あとは割とカンタンだぞ。

⬅□型アップの辺と辺を重ねるように落とすのがコツなのだ

アヒルちゃんを4匹出そう

4つ並べた□型アップの上に、さらに□型を重ね、そこにタップリ水を落とせばアヒルちゃんが出現する。こうして4匹アヒルちゃんを出せば、点数が全て8倍になるから一気に高得点獲得が期待できるぞ。

⬅アップ2つ分の深さがあれば、アヒルちゃんが出現する

繰り返し水を蒸発させる

ここまで来ればハイスコアは目前だ。アップは全て1ヶ所にまとめて落とし、高く積み上がったらボムやダウンを落として削ろう。水は全て大きなレイクに落として、あとはファイアの到来を待つのみだ。

⬅タンクの水量も少ないし、まだ余裕でスコアが伸びる

『ウエットリス』ハイスコアコンテスト開催中!

遊び始めたら止められない熱中パズルゲーム、『ウエットリス』のハイスコアコンテストを開催中なのだ。キミが出した自慢のスコアを是非とも送って欲しいぞ。全応募者の中から抽選でプレゼントする賞品も用意しているから、全くスコアに自信がない人でも気軽に送ってくれ!

ハイスコアコンテストは以下の3部門で開催!

部門	応募基準点	賞品と当選人数
上級	1000万点以上	上位1名にゲームボーイカラー本体+α(まだナイショ)
中級	500万点以上	上位3名にお好きなイマジニアN64ソフトを1本
初級	10万点以上	上位5名に「ウエット(リス)ティッシュ」と「ダービーボール」2個

全応募者の中から抽選で1名様に、エンドーコレクションより、任天堂「ゲーム&ウオッチ　ポパイ(もちろん日本版)」をプレゼント!
応募は1人1部門限定で、最も新しい消印のハガキを有効にするぞ。

ハイスコアコンテスト 応募の決まり

ハガキに以下の6つの項目をもれなく記入しよう。

1・応募部門
2・ハイスコア画面で入力した名前
3・獲得したハイスコア
4・ハイスコアのパスワード
5・住所・氏名・年齢・電話番号
6・ウエットリスの感想

【ハガキ記入例】

1・初級部門
2・y-endo
3・133581点
4・omosiropokekagb
5・〒128-0064
東京都○○区○○町8-16-64
水溜　陽子(32歳)
045-117-0123
6・こんなに熱中できるパズルゲームは久しぶり。これからもずっと長く楽しめそう。できれば続編も出して欲しい。

(送り先)
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ウエットリス」係

締め切りは2月末必着だ!

カプコンファンクラブ
CAPCOM Fan Club

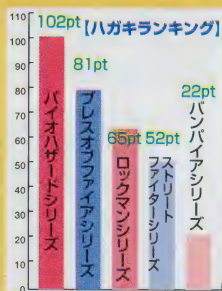
2号連続でお伝えしてきた、開発本部長岡本さんのインタビューはどうだったかな。今回は、読者からよせられたカプコンへの想いや、なんだか動きがありそうな予感がする『バイオ ハザード』を編集部の独断と偏見で切り込むぞ。

B.H.64化計画R.P.D.ドリーム分署

私は知っている。今年発売された某誌の対談ページのなかで岡本氏がとんでもない発言をしていたことを! なんと「64版バイオのシナリオできちゃいました」とのこと。『B.H.64版』の発表は当然の事ながらまだされていないし、あっちこっちでウソかホントか分からない言動をとることで有名な岡本氏の発言なので真偽のほどは分からない。しかし、本誌2月号のインタビューでも、「フラグシップ（『バイオ2』のシナリオを担当した岡本氏率いる会社）がシナリオを担当するゾンビがでてくるゲーム」を64で作っていると言っていた。その2つの情報を考えると…。全てのハードにソフトを供給しようという戦略をとっているカプコン。PSで出発した『B.H.』、『B.H.2』、そしてDCでも『-CODE :veronica-』が発表されている。メディアの違い（CD-ロムとロムカセット）の壁を超えて、64版がでてもおかしくはない。『B.H.』の世界は限りなく広がっているのだ。どうやらただの期待だけではなくなりそうな予感がビシバシとしてくる今日この頃なのだ。

◆全てのカギを握る男。カプコン開発本部長でフラグシップ代表取締役の岡本吉起氏

チキチキハガキランキング

期待が高まってきた『バイオシリーズ』がやっぱり1位。つづいて、『ブレスシリーズ』が前回と同じく2位。以前はしのぎを削っていた3位と4位だが、今回は『ロックマンシリーズ』に軍配が上がった。『ストIIシリーズ』は、『バンパイアシリーズ』や他の格闘ゲームにも票が流れている模様。ひきつづきハガキを送ってね。

ユーザーより愛を込めて

◆格闘ゲームを開花させた『ストリートファイター』シリーズ。いろんなハードでているけど、64でもでて欲しいよな【東京都／みどりぼうしさん】

◆デフォルメぶりがかわいい『ポケットファイター』。カプコン広報のポケファイ隊に会った人はいるかな？【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆RPGのない64に愛の手を【神奈川県／ひろこみのさん】

◆お願いだから新作を!!【和歌山県／城沢ねむさん】

◆超懐かしいゲームだよね【大阪府／高橋智史さん】

『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』

そんなことできるわけがない！このセリフが何度も口にでるステージばかりで、だからこそ何度も挑戦し、破れ、繰り返す。突破しては喜び、友達に自慢して見せようとすると前にはできたのにもうできない、また叫ぶ！最高に難しくも心豊かな名作アクション!（大阪府／高橋智史さん）

「カプコンへの想い」

N64の開発に優れてきた、任天堂、ハドソン、コナミなどの有力メーカーは高年齢層を対象にしたゲームを作りだしN64の勢いをつけようとしています。ここに『バイオ ハザードN64版』が加わればN64はブレイク間違いなしでしょう。フラグシップのシナリオ。箱庭空間によるポリゴンらしい仕掛け。ロムカートリッジによる多彩なモーション。なにより、カプコンに情熱があれば新しくて面白い『B.H.』になることでしょう。『ゼルダ』を超える本物のゲームをカプコンに期待します。（富山県／吹田貴秀さん）

「N64 にRPGを!!」

『ブレスオブファイア』移植して下さい－! こう思ってるのは私だけではないはず!! このめちゃんこすばらしいRPGを復活させて下さい!! 昔のはメモリが壊れて遊べません。やったことのない人達のためにもぜひぜひ大復活を!（埼玉県／夜麻竜さん）

「魔界村をつくって下さい!」

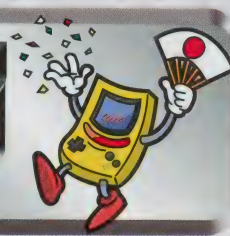
我が人生で、最初で最後だろうアーケードで遊んだゲームです。次回作は、2Dか3Dか悩むところですけど、3Dにするとヤリ連射みたいなことできないし、2.5Dってことにしましょう。（笑）でもやっぱり1番カプコンさんにお願いしたいのはオリジナルのアクションゲームです。（福岡市／山口圭一さん）

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

SFC&GB情報局

今月もGBソフトが絶好調なのだ！ GBカラー専用のソフトも登場するぞ！

ポケット電車2

GB & GBカラー　ジャンル SLG

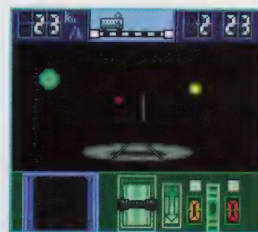
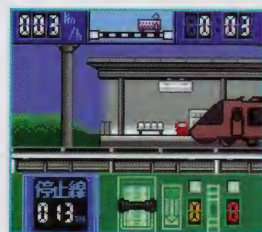
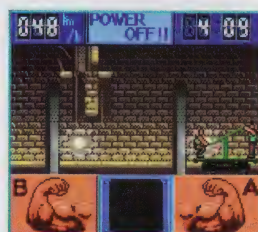
ココナッツジャパンエンターテイメント　3月発売予定　価格：3980円

カラー対応で臨場感アップ！

今度の『ポケット電車』はゲームボーイカラーに対応！ カラフルになっただけでなく、GBカラーの液晶によって残像が少なくなり、快適に遊べるようになったのだ。今回収録されているのは「小田急ロマンスカー」と「南海ラピート」の私鉄特急2路線。通過駅も多いから高速走行が楽しめちゃうぞ。

⬆カラー対応になって風景もリアルに感じられる。制限速度も上がり、高速走行が楽しめるぞ。

ゲームモードも増えた！

ゲームシステムは前作とほぼ同じ。運転の練習ができる、初心者向けの「メトロモード」が追加されたのだ。前作で意外な人気だった「トロッコゲーム」も収録されている。クリア後のお楽しみもあるぞ！

⬅「メトロモード」はその名の通り地下鉄なのだ。架空の地下鉄路線を走り、操作などが学べる

⬅駅停車シーンの他にも、鉄橋通過シーンなど、要所要所にサイドビュー画面が挿入されているぞ

⬅前作でもおなじみ、トロッコゲームだ。時間内にうまく停止線に止まればボーナスポイントが！

トップギアポケット

GBカラー専用　ジャンル RAC

ケムコ　3月発売予定　価格：3980円

GBカラー専用のソフト！

N64で人気のレースゲームがGBに登場だ。GBカラー専用なのでCPUの処理が速くなり、大幅にパワーアップしたゲームが楽しめるぞ。N64版と同じくラリー形式のレースだ。ゲームモードは2つ用意されていて、「チャンピオンシップモード」は、8台のライバルカーと順位を競い、一定のクリアポイントになると次のシーズンに進める。「タイムアタックモード」では最速ラップを追求していくのだ。

⬅車はデフォルメされている。いかにもラリーっぽい雰囲気だね。四駆なので加速が良さそう

⬅きちんと舗装されたオンロードコース。ドリフト走行よりも、グリップ走行の方が速そうだ

➡草原コースをはじめ、こんなジャングルのコースもあるのだ。路面の状況がかなり悪そうだ

➡このような砂漠風のオフロードコースもある。ドリフトしながら走るのに向いていそうだね

決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦

GB & GBカラー　ジャンル ACT

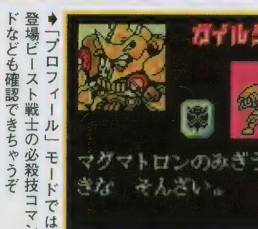
タカラ　3月発売予定　価格：3680円

盛りだくさんの格闘ゲーム！

8体+αのビースト戦士が登場する格闘ゲーム。ファンから募集したオリジナルのビースト戦士も登場するぞ。通信ケーブルを使っての対戦プレイはもちろん、「パンチでGO！」などのミニゲームや、おまけモードも収録されているから、タップリと楽しめるのだ。GBの格闘で実績のあるタカラのゲームだけあって、遊びやすさは折り紙付き。「ビーストウォーズ」ファンならずとも要注目のゲームだぞ！

⬅格闘のゲームシステム自体はオーソドックス。コマンド入力も快適で遊びやすいのだ

⬅パンチ数を競う、ミニゲーム「パンチでGO！」。制限時間中、ひたすらパンチを繰り出そう

➡ファンから募集したオリジナル戦士「スターアッパー」対「チータス」のバトルだ！

➡「プロフィール」モードでは、登場ビースト戦士の必殺技コマンドなども確認できちゃうぞ

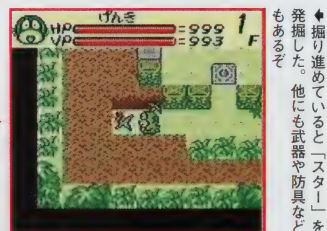
穴を掘りながら進むロープレ！

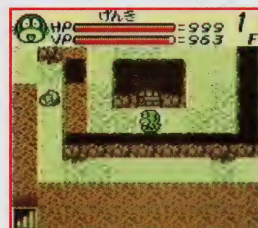
SFC版「大貝獣物語」などでお馴染みのキャラクター、「ポヨン」が主人公のRPGなのだ。通常のRPGとはちょっと異なり、土に埋まったダンジョンを掘りながら進んでいくのだ。土の中にはアイテムはもちろん、モンスターなども隠れているぞ。7体のドラゴンが守るという、7つの古代遺跡を冒険して「しるし」を持ち帰ろう！

◆主人公のポヨンが「つるはし」で一歩ずつ土を掘りながら進んでいくのだ

◆掘り進めていると「スター」を発掘した。他にも武器や防具などもあるぞ

◆ダンジョンに入った直後は、ほとんどが土に埋まっているからドンドン掘ろう

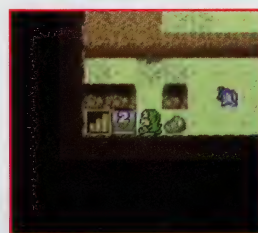
◆土を全て掘ってみると、こんなにいっぱいアイテムが埋まっていたぞ

秘密の「ルーム」を探そう！

ダンジョンの中には「ルーム」と呼ばれる秘密の部屋があちこちに隠されているのだ。謎解きを助けてくれる重要なキャラやアイテムなどがあるから、土を掘りまくって全てのルームを見つけだそう。

◆さらに掘り進んでいくうちに、ついに秘密の「ルーム」を発見したぞ！

◆扉の中には何が待ち受けているのだろうか。ルームへと入ってみると…

◆謎解きの重要なヒントをくれるキャラがいたぞ！これで先に進めそうだ

「ほりテクレベル」を上げよう！

ダンジョンのあちこちに、数字が書かれた壁が立ちふさがっているのだ。これを壊すには「ほりテクレベル」を壁の数字以上に上げなといけない。土に埋まっているスターを集めてレベルを上げよう。

◆壁を壊さないと先に進めない。スターを集めて「モグラじん」にあげればレベルアップ

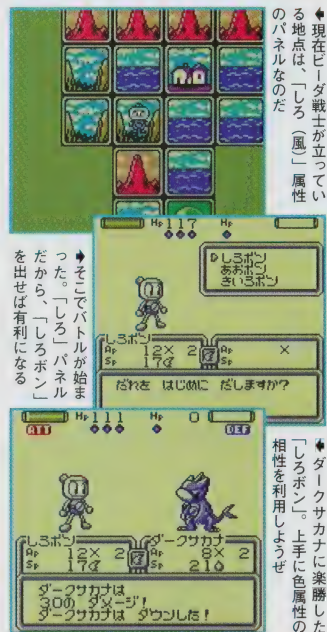
GB&GBカラー
Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～
ジャンル RPG
メディアファクトリー　1月29日発売予定　価格：3980円

キャラの色属性を利用しよう！

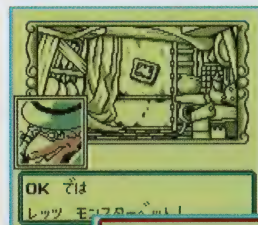
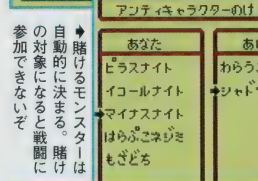
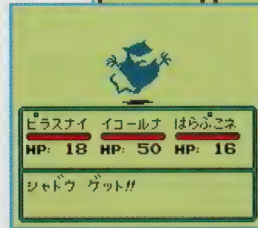
ビーダ戦士には、「しろボン」なら「しろ（風）」属性といったように色属性があるけど、敵キャラクターや地形（パネル）にも色属性があるぞ。この色属性の相性をうまく利用すればバトルが有利になる。相性は下の図の通り。矢印の属性に対して有利な攻撃が出来るのだ。

◆現在ビーダ戦士が立っている地点は、「しろ（風）」属性のパネルなのだ

◆そこでバトルが始まった。「しろ」パネルだから、「しろボン」を出せば有利になる

◆ダークサカナに楽勝した「しろボン」。上手に色属性を利用しようぜ

GB&GBカラー
王ドロボウJING エンジェルバージョン デビルバージョン
ジャンル RPG
メサイヤ　3月発売予定　価格：3980円

モンスターを賭けた「ペット戦闘」

200種類以上ものモンスターが登場するこのゲーム。ただゲームをクリアするだけではなく、全てのモンスターを仲間にするという楽しみもある。でも、うまくモンスターを仲間に出来ても油断は禁物。ゲーム中には「ペット戦闘」という、モンスターを賭けた戦闘イベントも用意されているからだ。この戦闘に負けてしまったら、せっかく強く育てた仲間モンスターが敵に奪われてしまうぞ。逆に、勝てば敵のモンスターを獲得できるから、ペット戦闘で負けないように、通常の戦闘で経験を積んだりトレーニングで鍛えたりして、仲間パーティ全体を強く育てようぜ！

◆モンスターを賭けたペット戦闘がスタート！何としても勝たなくてはならない！

◆賭けるモンスターは自動的に決まる。賭けの対象になると戦闘に参加できないぞ

◆見事に相手パーティに勝てば、戦闘前に賭けの対象になったモンスターが仲間に！

GB & GBカラー

ポケモンカードGB

ジャンル ETC

任天堂　好評発売中　価格:3500円

今月は初心者向けのアドバイス!

「ポケモンカード」ファンならば、もうすっかりこのゲームを楽しんでると思うけど、全くの初心者の場合はデッキを組むのが難しいかもしれない。今月は強いデッキの組み方の例を中心に紹介するぞ。これを参考にしてデッキを組み、友達との通信対戦も楽しもうぜ!

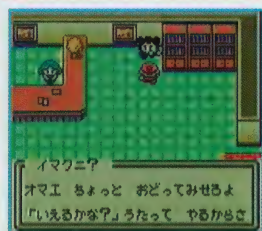
チャレンジホール

「チャレンジホール」では、チャレンジカップという大会が開催されることがあるのだ。勝ち抜き方式の大会で、見事優勝すれば超レアなプロモーションカードが手に入るぞ。でも開催期間が短いので、ゲーム中は、たまにチャレンジホールに行って、大会が行われていないかチェックしてみるといいだろう。もし大会に参加しそこなっても、プロモーションカードを入手するチャンスがあるかも?

◆いつ大会が開催されるのか分からないので、頻繁にチェックしよう

◆大会はサイドカード4枚で行われる。3人連続で勝つと賞品がもらえるぞ

イマクニ?

ポケモンファンにはお馴染み、クネクネした黒ずくめの怪しい男「イマクニ?」が、たまにどこかのクラブに出現するのだ。何回かカード対戦で勝つと、いいカードがもらえるかもしれないぞ。

◆イマクニ?は1回だけでなく何回か出現するから、たまにあちこち探しまわってみよう

Mr.イシハラの家

マップ上にある「?」は、カードコレクターの「Mr.イシハラ」の家なのだ。さすがにコレクターだけあって知識も豊富らしく、本棚にはポケモンカードの本が一杯。ここで様々なカード戦略も学べるぞ。

◆本棚の本は、デッキ構成のヒントなど役に立つ情報ばかりだから必ず見よう!

カードをドンドン増やそう!

スタート直後のデッキには、まだ強力なカードはあまり入っていないため、カードをどんどん手に入れて強いデッキにするのが先決だろう。カードを増やすための方法とポイントをアドバイスするぞ。

◆拡張パックは4種類あるから、各パックともバランス良い数を入手するといいぞ

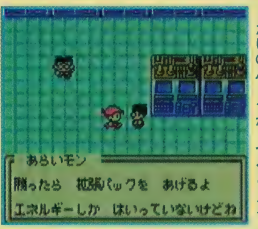
拡張パックをもらう

トレーナーに勝つともらえる拡張パックでカードを増やすのが一般的な方法。1パックは10枚入りで、必ず1枚レアなカードが入っている。拡張パックは全部で4種類あって、トレーナーによってもらえる種類が決まってるから、同じカードを複数枚欲しいときは、同じトレーナーと対戦を繰り返せば比較的手に入りやすいぞ。自分のデッキに有利なタイプのトレーナーを選んで対戦するのが秘訣だ!

◆アクアクラブのマリはサイドカード2枚戦なので、短時間で勝負が終わるぞ

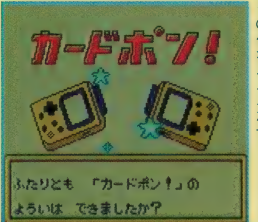
◆中央右にある★マークはレアカードの証し。1パックに1枚だけ入っているのだ

基本エネルギーカードを増やす

トレーナーに勝つともらえる拡張パックの中にも、基本エネルギーカードが入っていることがあるけど、特定のタイプでポケモンカードを固めた場合、そのタイプのエネルギーカードが足りなくなりがち。「オーヤマ研究所」には、基本エネルギーカードだけの拡張パックをくれるキャラクターがいるから、序盤のうちに対戦を繰り返し、各エネルギーカードをたくさん集めておくのも1つの手だ。

◆オーヤマ研究所の「あらいモン」に勝てば、エネルギーカードだけのパックが1つもらえる

◆ミカサと「ふつうに対戦」しても、もらえる。しかも練習デッキでの対戦だから必ず勝てる

友達と「カードポン!」

カセットに内蔵された「カードポン!」機能を使えば手軽にカードを増やせるぞ。この機能でしか手に入らないスペシャルカードもあるから、新しい友達を見つけてどんどん「カードポン!」しよう!

◆このカードポン機能だけではなく、友達から余ったカードをもらうのもオススメだぞ

ポケモンカード初心者のためのデッキ講座

各カードの枚数配分

60枚のカードで構成するデッキだけど、エネルギーカード・トレーナーカード・ポケモンカードの3種類を、どうやって配分するかもなかなか難しいよね。そこで各カード別の注意点などをアドバイス。

1・カメックスあまごいデッキ 60/60

カード	枚数
水エネルギー	×24
ゼニガメLv8	×3
カメールLv22	×3
カメックスLv52	×3
パウワウLv12	×3
ジュゴンLv42	×2
コイキングLv8	×3

◆デッキ構成の一例。水タイプだけで固めてあるのだ。カメックスに進化できたら強いぞ

◆デッキは4つまで記録できるから、新しいデッキをどんどん作って試しに対戦してみよう

1・カメックスあまごいデッキ 60/60

カード	枚数
ギャラドスLv41	×2
ラプラスLv31	×1
フリーザーLv35	×2
オーキドはかせ	×4
マサキ	×4
ポケモン交換おじさん	×3
いいきずぐすり	×3

◆進化カードが多めなので、手札を交換するようなトレーナーカードを多く入れてみた

ポケモンカード

バトル場とベンチにポケモンカードが1枚も無いと負けになってしまうので、ポケモンカード切れだけは避けたい。「オーキド博士」など、手札を入れ替えられるカードを増やしたとしても、20枚程度は欲しい。慣れないうちは25枚程度にするといいぞ。場に出してすぐに対戦できる「たねポケモン」を半分以上入れて、残りは進化に時間がかかるけど強力な「わざ」が使える「進化カード」を入れよう。

◆2進化カードは強力だけど、必要なカードも増えるし進化にも時間がかかるからホドホドに

◆カビゴンやラッキーなどHPの高い「たねポケモン」は、序盤に盾として出すのもいいぞ

基本エネルギーカード

エネルギーカードが無いと、攻撃などの行動が出来なくなるから、余裕を持った枚数をデッキに組み込みたい。特定のタイプで固めたデッキだと24枚程度、複数のタイプのデッキならば30枚近く入れてもいいだろう。こちらも「オーキド博士」などの手札入れ替えカードを組み込めば、もっと少ない枚数(20枚以下)でも大丈夫。減らした分は、代わりにトレーナーカードを増やしてバトルを有利にしよう。

◆エネルギーカードを24枚くらい入れておけば、エネルギーが無くて困るケースも希だぞ

◆「エネルギー回収」などを入れて、基本エネルギーの枚数を減らすのもいい作戦だ

トレーナーカード

初心者と上級者の実力差があらわれやすいのが、このトレーナーカードだ。デッキに1枚も入れなくても対戦できるけど、枚数が多いとバトルが有利になるのだ。基本的には、ポケモンカード・エネルギーカードに加えて丁度60枚になる数を入れればいいぞ。カードバトルに慣れてきたら、トレーナーカードを増やして他のカードを減らしてみよう。手札を2枚増やす「マサキ」は是非デッキに入れてみよう。

◆例えば「きずぐすり」を入れるだけでも、HPを20回復できるからバトルが有利になる

◆フーディンのダメージスワップと「ポケモンセンター」を組み合わせた強力コンボもあるぞ

デッキを特定のタイプで固めてみる

「ゼニガメとおともだちデッキ」を組んでもらった場合、水・闘・超の3つのタイプがデッキに混在している。こういった混在デッキでは、カードの弱点や抵抗力がばらけるので、どんなタイプの相手でもそれなりに戦えるけど、逆に得意な相手も無くなるし、エネルギーカードを各色ともデッキに組み込む必要があるため、効率が悪いのだ。そこで思い切って1つのタイプで揃え、さらにどのエネルギーカードでも使える無色タイプのポケモンカードを加えたデッキを組んでみるのもいいぞ。例えば「水＋無色」タイプで固めたならば、雷中心の「エレキクラブ」には近寄り辛くなるけど、炎中心の「ファイアクラブ」なら、かなり勝ちやすくなるだろう。ここで何度も対戦を繰り返して、拡張パックをたくさんもらい、手持ちカードを増やしてデッキを強化したり、また違うタイプのデッキを組んでみよう。

◆水タイプで固めた場合、ギャラドスのように弱点が通常の水タイプと異なるものを入れよう

◆水デッキに、弱点が雷タイプの無色ポケモンカードを入れるのは弱点が固まるから避けよう

◆水タイプで固めたなら、「ファイアクラブ」で戦えばそうそう負けることは無いだろう

◆炎タイプは水を弱点にしているカードが多いので、与えるダメージが倍になって相当有利だ

ケインニッヒ将軍

ちょっと遅いけど、あけましておめでとう。みんなからのたくさんのイラストのおかげで去年も盛況でした。今年もガンガン応募してね。とかいいつつ、世間ではそろそろ節分なんだよね。とりあえず歳の数だけ豆を食べましょう。ぽりぽり。まだしばらくは寒い時期が続くけど体調を崩さないように気をつけてね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆このシーンはほんっとに感動的です。いまでもこのシーンは頭から離れないよね。糸井さんにはやられましたね

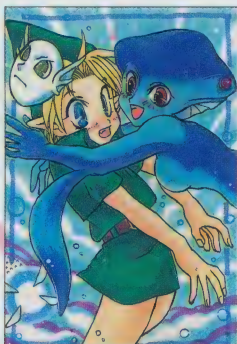
【長野県／からさん】

◆ゼルダプレイ中の杉岡さんとお母さんの会話。母「コレどうゆうゲームなん?」杉「世界を救うゲーム」母「…ニワトリ集めてか?」

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆透明水彩で描いてくれたリンクとシーク。深く考えると結構意味シンにも思えてくるイラストだよね。分かる人にとってはさ

【新潟県／鷹樹さん】

◆ルト姫がかわいくて仕方がないんだとか。わかるわかる。なんかほっとけないような可愛さがあるよね

【大阪府／かざちょさん】

◆ロケット団の記念写真っぽいイラストだね。ニャースがずいぶんかわいく描いてあるよね

【東京都／らいちゅさん】

◆映画のポスターみたいな感じだよね。リンクとともに世界を救う人々、そして悪の帝王ガノンドロフ…

【愛知県／サルムント雁さん】

◆ゲルド族のナボール。俺はこのゲルドの谷の音楽が好きなんだよな。みんなはどの曲が好きかな?

【愛媛県／MIYOS さん】

◆大小リンクの2ショット。64版で生まれ変わったリンクを見てからファンになった人も多いんだろうね

【静岡県／きりんさん】

◆先月号のラッキープリンさんの4コマをみて『伝説のオウガバトル』の主人公キャラを描いてくれたぞ

【神奈川県／筋コブさん】

◆全国のFEファンの皆さん。いよいよスーファミで続編登場だぞ。お題もやろうっと。イラストはシーダだよ

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆コキリ族勢揃いだね。かわいくっていい感じ。コメントにモッチーは桜金蔵に似てるだって。そのとおりっす

【埼玉県／むむむさん】

今月のお題『戦い』

◎次回のお題は『ヒロイン』。次々回のお題は『ヒーロー』。

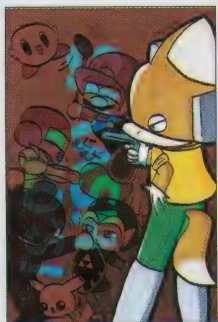
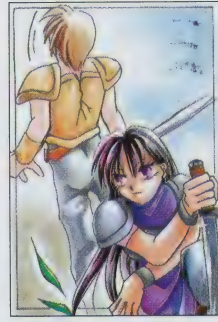
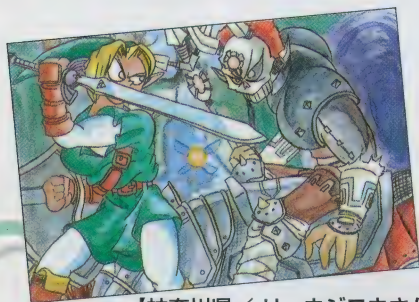
➡FE2のラクチェ。「戦い」っていうお題にFEはぴったりだよね。っていうかそのまんまか
【愛知県／風間とうかさん】

◆登場シーンの迫力がすごいヴァルバジア。でも、バンダイの「ゼル伝」ラムネ菓子でコインがでてくるとハズレって感じがするんだよなぁ。なぜ!?
【北海道／ぺちょんさん】

◆ピカチュウをコピーしたカービィがとってもかわいいって。イラストは人間以外の「スマブラ」キャラだね。戦った後も仲良しってかんじだな
【岐阜県／へのへのもへじさん】

◆最新の「戦い」ソフトっていったら「スマブラ」だもんね。フォックスファンとしては主人公は決定!?
【千葉県／いが²さん】

◆戦いの後って感じかな。夕暮れに1人立つリンク。でも夜になるとわらわらと出てくるんだよね敵が
【千葉県／山田あこさん】

◆戦いと言って忘れてはならないのが「ポケモン」。どうもここんとこゼルダの勢いがつよくって…
【鳥取県／立木あやさん】

◆イラストはFEのアイラ。タイトルは「勝負あり」だって。すれ違いざまにザクッといくわけですね
【和歌山県／真咲ねむさん】

【神奈川県／リュウジロウさん】
◆俺もファントムガノン大好きなんだよね。かっこいいよ。ボス戦モードがあればいいのに…

◆対甲殻寄生獣ゴーマ戦。リンクをにらみつけるゴーマの迫力とリンクの緊張感が伝わってくるよね
【埼玉県／ミーさん】

◆ガノンドロフにはこんな事をして欲しかったとの願いも含めて描いたイラストだそうです
【神奈川県／ひろこみのさん】

◆サリアを助けに行くことになったときに、リンクがサリアをかばいながら戦うのかなぁって思ったとか
【大阪府／稀理咲あるすさん】

イラストファンレター

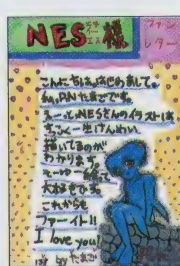
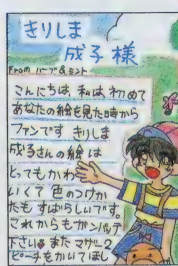
◆先月号に掲載したきさらぎさんと蒼月さんの合作を見てびっくりしたんだって。友達になりたいっていってるよ
【愛知県／葉月りいふさん】

◆NESさんの絵ってアメリカンな感じだよね
【兵庫県／たまごさん】

◆きりしまさんっていうとマザーのイラストだよね
【北海道／ハーブ&ミントさん】

イラスト10歳未満

◆カービィは焼き芋のイラストを描いたのかな
【兵庫県／沼田美菜子さん・7才】

◆ヨッシーがタマゴから生まれたんだね。手前のやつがいいな
【大阪府／ちーちゃん・9才】

◆ゴロン族が大好きなんだね。爆弾やオカリナ、まめもあるよね
【北海道／中村捺希さん・9才】

イラストの高層雑居ビル

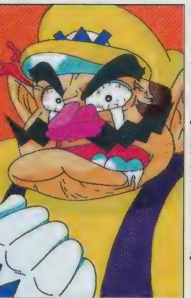
◆今月の2枚組イラストは『ぷよぷよ』。パズルゲームとしても人気が高いけど、キャラの人気も高いんだよね【岡山県／まびぃカズトさん】

◆ドリームを買いに行こうと思ったら売り切れで本屋になかったとか。おかげさまで好調です。どうもありがとう【大阪府／稲葉よしのさん】

◆ほのぼのとした『ポケモン』イラストだね。サトシやロケット団とも仲が良さそうな感じだね【神奈川県／杉浦ユキさん】

◆リンクと一緒にハッピーニューイヤー。新年そうそう何の曲を吹いてるのかな。ラッパのマーク!?【岐阜県／およねさん】

◆『スマブラ』に登場させて欲しいのはワリオだって。うん、わかるよその気持ち。でも…、真実はじきに分かる…【愛知県／NESさん】

◆ハドソンの新作と聞いたときに桃太郎シリーズかと思ったんだって。でもポミュがかわいいから『爆ボン2』もOK【福岡県／あおがえるさん】

◆ちょっと鋭い感じのリンクだね。ブルーが好きだからゾーラの服だって【宮城県／爽樹さん】

◆ゼルダ姫とリンクの新年バージョンだね。うさぎどしなだけにウサギのお面…っていうか全身コスプレだな【宮城県／蒼夏みかこさん】

◆ファンレターをもらったのがうれしかったんだね。でも紹介しきれないファンレターは他の人宛も含めてたくさんあるよ【大阪府／NO.Qさん】

◆「http://www1.odn.ne.jp/」のホームページに行くと作者に会えるぞ【福岡県／くらざわかずるさん】

↑親衛隊に投稿するきっかけになった人からのファンレターへのお返事です【神奈川県／ひろこみのさん】

◆ミラーシールドよりもハイラルの盾のデザインの方がかっこいいよね【愛知県／けろっとさん】

◆せんたくばさみの時も好きだけど、おろしてる髪型も好きなんだって【東京都／そうだらいとさん】

◆し、しぶい。リアルな釣りゲーなだけにキャラもリアル志向!?【長崎県／オクトパスでイカさん】

◆いろんなものを抱えるリンク。あれだけアイテム持ってるとね。しょうがないっす【京都府／水野64さん】

◆おおお。サングラスをかけただけでこんなに軽い男になってしまうのか【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆今月のキリ絵はリンクでした。きれいに切り抜いていくのって大変そうだよね【大阪府／どせい男さん】

◆表紙を飾る俺。もはやゲーム誌には見えないよね。そういえばこのP・Nって…【兵庫県／成龍さん】

◆ダイターンのサンアタック!! ロボットものももっとたくさんでて欲しいよね【埼玉県／ハナマンさん】

◆ドラゴンボール162話の扉絵を参考にしたんだって。なんか記憶にあるな【大阪府／藤原克人さん】

↑デフォルメ具合がいい感じ。みんなどっかぬけてるのがかわいいよね【山形県／FALCONさん】

↑コンパイルは64ソフトの開発をしてるみたいだね。次はなんだろうね【山口県／久保りんさん】

◆リンクの年齢が推定14〜15歳っていうのが自分と同年代でうれしいとか【群馬県／みずいろかぼちゃさん】

◆旧東ドイツ軍のコートを持ってるんだって。俺は愛用してます【福井県／大坂理恵さん】

◆サリアにウィンクされてたじたじって感じのリンク。うぶそうだもんな【東京都／花藤チャクラさん】

◆『スマブラ』にでてくるサムスのことを知らない人も結構いるんだろうな【新潟県／白刃ナオトさん】

↑このシーンを夢に見て明け方まで描いてくれました。2児の母だとか【香川県／KANAKOどんさん】

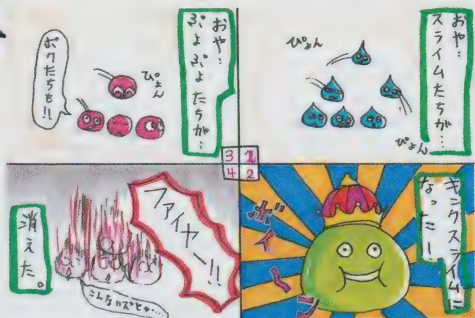
↓リンクもマリオもウサギ姿がさまになってるね。背景に隠れてるキャラにも注目しよう【大阪府／ポカトゥーさん】

↑ピーチの帯にウサギ、マリオの羽織にM。特注品だね【東京都／渡辺皇士さん】

◆弟がプレイしている『ゼル伝』をみてて森の神殿で感動したんだって【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆『ゲッター』の天海きいろちゃんのめがねバージョンだって。髪の色も変えたのかな【愛知県／桐都澪さん】

◆『ぴかげん』のCMはインパクトあったよね。こっちもインパクトあるな【千葉県／半径三角コーナーさん】

4コマの長屋

【滋賀県／山口美紗都さん】

◆わかるわかる。スライムは合体するのにぷよは消えちゃうもんね。合掌、ち～んって感じかな。特徴をとらえたネタが面白いよね

【埼玉県／にわとり好きさん】

◆たしかにアイツは最強だね。いや、あたり判定があるのに無敵っていう意味ではスタルチュラハウスのご主人もそうかもしれない…

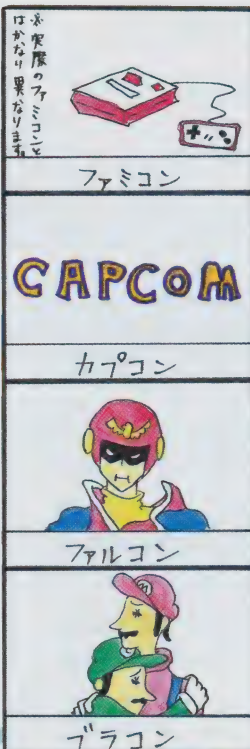
ブラコン

【愛知県／はひふへ本郷さん】

◆旧名あいえば本郷さんの4コマ。これぞナンセンスギャグの神髄ですな。ちなみにブラコンってのはブラザーコンプレックスの略。ブラジャーじゃないよ。これぞナンセーンス!!

【東京都／宝山りふぁさん】

◆あんときゃぁ、俺もビビったよ。ロンロン牛乳くさってんじゃねーの、とか思って調べようかななんて思ったらさ、飲むんだもん。ヨーグルト風味!?

キレてるかたたち

◆だからさ、どの辺が「ちょー」なのか教えて欲しいワケよ。かわいいの想像したりして

【東京都／マリオさん】

◆あああああ、形態模写までする必要はないんですけどね。面白けりゃいいか

【兵庫県／梶原宏さん】

◆もしもホントにこんなだったら世界は滅亡するよな、絶対。ちなみに作者はSEALさんの弟だって。本当!?

【三重県／謎の物体SOSさん】

◆かわいいぞ。「キレてるおかた」始まって以来のかわいさ。でもどっかおかしいよなコイツ

【宮城県／ポケマス64さん】

今月の階級特進者

士官学校3年
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

特務曹長昇格
福岡県／くらざわかずるさん
埼玉県／Dr.Ryoさん

曹長昇格
北海道／ぺちょんさん

曹長昇格候補
大阪府／NO.Qさん

上級軍曹昇格
大阪府／稲葉よしのさん

軍曹昇格
愛知県／NESさん

伍長昇格候補
東京都／宝山りふぁさん
大阪府／藤原克人さん

上等兵昇格
愛媛県／MIYOSさん
愛知県／風間とうかさん
千葉県／いが²さん
千葉県／山田あこさん
神奈川県／杉浦ユキさん
東京都／きさらぎ浅葱さん

上等兵昇格候補
滋賀県／山口美紗都さん
兵庫県／梶原宏さん

1等兵昇格
埼玉県／むむむさん
大阪府／稀理咲あるすさん
東京都／渡辺皇士さん

1等兵昇格候補
愛知県／サルムント雁さん
愛知県／蒼月ひかるさん
神奈川県／ひろこみのさん
埼玉県／にわとり好きさん
愛知県／はひふへ本郷さん

2等兵昇格
長野県／からさん
大阪府／かざちょさん
岐阜県／へのへのもへじさん
岐阜県／およねさん
岡山県／まびぃカズトさん
福岡県／あおがえるさん

2等兵昇格候補
鳥取県／立木あやさん
和歌山県／真咲ねむさん
神奈川県／リュウジロウさん
埼玉県／ミーさん
京都府／水野64さん
東京都／そうだらいとさん
千葉県／半径三角コーナーさん
愛知県／桐都澪さん
大阪府／ポカトゥーさん
山形県／FALCONさん

正隊員入隊（隊員証授与）
新潟県／鷹樹さん
神奈川県／筋コブさん
埼玉県／ハナマンさん
兵庫県／成龍さん
大阪府／どせい男さん
新潟県／白刃ナオトさん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

『ゼル伝』にひさびさの特夢ドリテクが!! 時価5000円の悪夢も登場!!

『マリオパーティ』『ゼルダの伝説』に『バンジョーとカズーイの大冒険』など

N64 特夢

ゼルダの伝説 時のオカリナ　北海道／午後の緑茶さん

スタルチュラの無限増殖!! 101個以上ゲットも!

「嵐の歌」を覚えてから子供リンク時代のハイラル城に行き、城の入口の付近の木の下で「嵐の歌」を吹いて隠し穴を出す。中に入ったら爆弾で壁を壊し、中にいる黄金のスタルチュラを倒す。そして、外に脱出できる虹色の台に背を向けるようにして「倒したしるし」にロックオンし、ブーメランを投げる。ブーメランが「しるし」にあたった直後に3Dスティック+Aでバック宙をする。成功すると「しるし」を取ったときの音楽と共に画面が白くなって外にでて、「しるし」の数が増えている。再び穴にはいると、黄金のスタルチュラは復活しているのだ。繰り返せばどんどん増えていくぞ。

➡ハイラル城の木の下で「嵐の歌」を吹き、隠し穴を出す

⬅壁を爆弾で壊して、中にいる黄金のスタルチュラを倒す

⬅しるしにブーメランがあたったらバック転で穴から脱出

➡「しるし」を101個ゲット。999個も可能か?

N64 大夢

マリオパーティ　富山県／富永やよいさん

「マグママウンテン」と「えいえんのスター」登場

『マリオパーティ』に隠しステージが2つもあるっていう報告が届いたので早速お伝えしよう。1つめのステージは「クッパのマグママウンテン」。出し方は、初期状態で遊べる6ステージを全部プレイしてからショップに行き、アイテムを買うと登場するんだ。さらに「マグママウンテン」をクリアし、スターを100個持っているとゲーム開始時にイベントが起こり、「えいえんのスター」が出現。このステージをクリアするとエンディングを見ることができて、ショップにも新しいアイテムも出現するんだ。

⬆意地悪な仕掛けが多い「クッパのマグママウンテン」は、全マップをクリアするとショップで買える

⬇最後のステージは、ミニクッパも登場するぞ。クリアすればエンディングなのだ

N64 悪夢 ゼルダの伝説 時のオカリナ 千葉県／吉崎直幸さん

おもちゃ券5000円分

アイテムのほとんどがビンに!!

リンクの持ってるビン以外のアイテムがビンになってしまうというドリテクが報告されたぞ。まず、ビンに魚を詰める。その魚を©にセットして魚を逃がす。そして、再び魚を捕まえるのだが、魚がビンに入る前にスタートボタンを押してポーズをかける。そして、©アイテム画面で魚を詰めようとしているビンを他のアイテムに入れ替える。すると、入れ替えたアイテムがビンになってしまうのだ!! ただし、その状態でセーブしてしまうと、2度と元に戻らないので要注意。もしファイルが壊れても責任は負いません。

➡まず、ビンに入っている魚を放す

⬅再び魚を捕まえる瞬間にポーズをかける

⬅アイテムを入れ替えてポーズ解除すると…

➡アイテムがビンに替わる。最大21個に増えるぞ

N64 中夢 新日本プロレスリング闘魂炎導2 ～the next generation 編集部／ドリテク隊

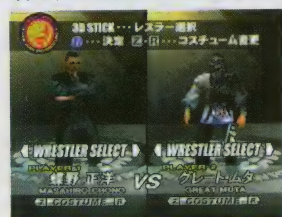
軍団の選択と入場コスチューム

MVPモードのキャラクター選択画面で、1人のキャラクターを選択したら、下の表のように「©の上下左右のどれかを押したままA」を押すと、スタート時の所属軍団を変更することができる。また、入場コスチュームは、エキシビジョンを選択後のメニュー画面（タッグやバトルロイヤルなどを選択する画面）で、カーソルをシングルマッチに合わせて「L+R+Z+©下」と押す。成功するとゴングの音がなり入場コスチュームが選択できる。

MVPモード軍団選択コマンド

nWo…©下+©左	維振軍…©右+©上
新日本プロレス正規軍…©上+©左	フリー…©右+©下

⬆ライガーがnWoに!? 好きな軍団に変更することができるぞ

⬇入場コスチュームを選択できるのはエキシビジョンのシングルマッチのみ

N64 中夢 爆笑人生64 めざせ! リゾート王 編集部／ドリテク隊

隠しマップなどドリテク3つ

とっても便利なドリテクを3つまとめて紹介しよう。

❶**隠しマップ**：トーナメントをクリアすると、8つめのマップ「ムーンタウン」が登場する。

❷**ライバルキャラを選択**：プレイヤーのキャラクターを選択する画面で、「スタートを押しながらB」を押すとライバルキャラが選べる。さらに、「L+Rを押したままA」を押すと、すでに選択されているキャラも選べる。

❸**オートセーブ**：コマンド画面の「セーブしますか?」の所で、「スタートを押しながらA」を押すと、自動的にセーブしてくれるオートセーブモードに入れる。

隠しステージ

⬅隠しステージのムーンタウン。どんなところかな

ライバルキャラ選択

➡ライバルキャラを使ってプレイできるぞ

オートセーブ

⬅自動的にセーブしてくれる便利なドリテクだぞ

N64 中夢 ファイティングカップ 編集部／ドリテク隊

隠しキャラの使用条件

隠しキャラ5人が使用できるようになるドリテクを紹介しよう。出し方は特定のキャラクターを使用して「VS COM」をクリアした後、下の表の条件通りにすれば使えるようになるぞ。

出現キャラ	使用条件
マスター	RYUJIで「VS COM」をクリアし、マスターチャレンジで、12人全員と対戦する。
ジョーカー	ピエールで「VS COM」をクリアし、サバイバルで100人抜きをする。
ロバート	ヴァレリーで「VS COM」をクリアし、ファステストを1分以内にクリアする。
エイボーカン	どのキャラを使用してもいいので、「VS COM」をクリアする。
ウシ	アブドゥルで「VS COM」をクリアし、ロデオで1分以上のスコアを出す。

⬆「VS COM」をクリアしてから、必要条件をクリアする

⬇条件をクリアすると、そのキャラクターが使えるようになる

はみテクの殿堂

先月号で掲載した『F-1 WORLD GRAND PRIX』のドリテクの、シルバーカーゴールドカーは、「グランプリモード」「チャレンジモード」では使用できません。ご注意下さい

イヤホンにつけるスポンジを3Dスティックに装着すると滑りにくくなります。直接張り付けると効果的です。（兵庫県／中野里紀さん）

N64 中夢 バンジョーとカズーイの大冒険　大阪府／体調不良さん
ボトルズの隠しゲーム

バンジョーの家の暖炉のところにボトルズの絵がかけられているのを知ってるかな？その絵の前に立って©上を押し、絵をバンジョー視点でながめてみよう。すると、ボトルズが話しかけてきて、パズルゲームが始まるんだ。そのゲームをクリアすると、ボトルズがパスワードを教えてくれるぞ。そのパスワードを、ボトルズが言っていたとおり「おたからざくざくびーち」で入力すると、バンジョーが楽しいことになっちゃうんだ。数種類のパスワードがあるから何回か試してみよう。

➡暖炉の絵に対して真っ正面に立ち、バンジョー視点で見てみよう

➡ちょっと不思議なパズルゲームが始まるぞ。コツさえつかめば簡単だ

➡クリアすると、パスワードを教えてくれる。何回もチャレンジしよう

➡バンジョーの頭がでっかくなった～。他にもパスワードはあるぞ

N64 中夢 キングヒル64 エクストリームスノーボーディング　愛知県／永井圭司さん
隠しキャラと隠しボード出現条件

「COMPETITION」の各レベルで、全コース1位を取ると、そのレベルごとに隠しキャラと隠しボードが出現するぞ。3つのレベルがあるので隠しボードと隠しキャラはそれぞれ6種類あるんだ。

⬆全コース1位をとるとメダルがもらえて、キャラとボードが増えるんだ

N64 中夢 スノースピーダー　北海道／モレシャンさん
ミラーコース&隠しキャラ使用条件

全ての競技で、全コースをクリアするとミラーコースが登場する。さらにミラーコースの全ての競技を全コースクリアすると、「ロボットのKISH-5」「アフロのMr.Pellonpa」「くまのNihei hayami」が登場する。

⬆とにかく全ての競技で全コースクリアしなくちゃいけなんだ。うーん大変

N64 中夢 ナイフエッジ ノーズガンナー　神奈川県／たまきさん
スーパーハードモードに挑戦

タイトル画面前の「KEMCO」のロゴの所で「R+L+©上」を押したまま「©右・左・B」と順に入力すると、ハードレベルをクリアしないとプレイすることができないはずの「スーパーハード」レベルを遊べる。

⬆激ムズのスーパーハードレベルにいざチャレンジ！いきなりクリアできるかな

N64 中夢 ナイフエッジ ノーズガンナー　香川県／松浦悟さん
ステージセレクトモード登場

ストーリーモードかチームモードで、ステージ数が表示されてる画面で「©すべて+R」を押したまま「✚右・上・左・下」と入力すると、自分の好きなステージを選択することができるようになるのだ。

⬆この画面でコマンドを入力すると、好きなステージを選択することができる

N64 中夢 がんばれゴエモン～でろでろ道中オバケてんこ盛り　愛知県／ヘイさん
キャラの着せ替えができる!!

まず、手形を44枚全て集めよう。そしたら、プラズマ占いでメッセージを聞き、よろず屋へ行こう。各地のお店で着せ替えの服が買えるぞ。2枚以上の服を買ったら✚上下で選択できるんだ。

⬆プラズマ占いの情報を信じて、とりあえずは手形を全部集めよう

N64 いねむり がんばれゴエモン～でろでろ道中オバケてんこ盛り　秋田県／エムブレムさん
町の中でダッシュする

どこでもいいので、町ステージに入ろう。そしたら、Bを押したままスティックを左右に倒してみよう。すると、煙をたてて猛スピードでダッシュするんだ。これで移動の時にイライラしてた人もバッチリだね。

⬆おならをしてるわけではないぞ。いつもよりすばやく走ってるんだ

N64 いねむり　マリオパーティ　大阪府／豊田誠さん

タイトル画面が変わる

プレイした人は知ってると思うけど、タイトル画面が変わっちゃうっていうドリテク。やり方は簡単で、普通にプレイして、最後に誰が勝ったかによって変化するんだ。キャラクターの人数分のパターンがあるよ。

⬆ワリオが勝てばこんな画面になるぞ。キャラクター分のパターンがあるんだ

N64 いねむり　マリオパーティ　長野県／たろうさん

1人プレイで4人力!?

1人で普通にプレイしていると、COM操作の3人分のスターやコインは貯金箱に貯まらないけど、最終ターンでポーズをかけて、操作をCOMから人間に変更してしまおう。そうすれば4人分ゲットできるぞ。

⬆1人プレイでも全員分のコインとスターが手に入るぞ。お得だね

N64 いねむり　ゼルダの伝説 時のオカリナ　千葉県／小堤陽基さん

光の矢で50ルピーゲット!!

光の矢を手に入れたら、テクタイトなどのザコ敵を、光の矢で倒してみよう。すると、通常なら1～10ルピーぐらいしか出さない敵を倒すだけで、なんと50ルピーも手に入るんだ。お金稼ぎにはもってこいだね。

⬆ゲーム後半でお金に困ったら試してみよう。でも、あんまり困らないかもね

N64 いねむり　ゼルダの伝説 時のオカリナ　東京都／ゼル夫くん

草が生えてもスタルチュラ

まめを植えると草が生えてくる穴に、虫を入れると黄金スタルチュラがでてくるときがあるよね。でも、虫を入れる前にまめを植えてしまった人もいるはず。あきらめずに虫を入れてみよう。スタルチュラがでてくるぞ。

⬆あきらめずに虫を入れれば…、やったーあきらめてたスタルチュラゲット!!

GB 中夢　激闘 パワーモデラー　編集部／カプコン情報

6体目のP.モデル&裏シナリオ

6体目のパワーモデル「THE-KO 改造型モデル」

親友・太郎専用パワーモデルのロボットが使えるドリテク。使い方は、先月号で紹介した隠しモードでパワーモデルを選択するときに✚下を押しながら選択するだけ。裏モード以外でロボットを使いたい場合は、シナリオモードで太郎と戦う時、太郎に負けると通常のVSモードでも使えるようになるぞ。

⬅太郎のモデルを使うことができるんだ

裏シナリオ登場

通常のシナリオモードで全国大会に優勝し、闘技場でミル・マラカスと対戦できる状態になっているときに、タイトル画面で「セレクトボタンを押しながらコンティニューを選択」すると、難易度がパワーアップしたシナリオをプレイできるぞ。通常のシナリオと違うところは、❶持っているアイテムやパーツはそのままで初めからプレイできる、❷全ての敵の思考レベルが1ランク上がっている、❸ブレインしおざきの父親とミル・マラカスの思考レベルが最強になっている、の3ポイントなのだ。

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK ▶ Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶マリオパンティ
❷隠しステージ登場
全てのステージを3分以内にクリアすると、「カルビクッパのおさびしマウンテン」が登場する。さらにそのステージを30秒でクリアして、マリオのパンティを100枚持っているとラストステージ「えいえんのズター」が登場するぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
宮本 魔裏汚（42）　P.N.EAD
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

99年2月号までのドリテクの景品は既に発送いたしましたが、98年8月号で掲載した中で、住所間違いのためお送りできていない方がいます。自分だと思われる方はご連絡下さい。確認の上即時発送します。

年末年始の64ソフト発売ラッシュも一段落。99年は、どのソフトから順に僕らの手元にやってくるのかな。今年もこのページを毎月読んで、チェックを怠るなよ。では新年初のソフトカタログをお送りしよう。じゃじゃん。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

127ページに注目!「噂のあのソフト」特集だ

MOTHER3(仮)

RPG / DD

任天堂 ／ 未定

97年の春頃には糸井氏がシナリオを書き上げていたが、制作が遅れている。制作者のHAL研・岩田さんいわく「とても巨大なソフトなので交通整理がうまくできていない」とのこと。遅れは残念だけど、壮大な仕上がりにますます期待！

※画面はネット画像より

スーパーマリオRPG2(仮)

RPG / DD

任天堂 ／ 未定

『ゼルダ』を完成させた宮本さんが、99年は本格的に制作に着手すると思われるのがこの期待作。発表から2年、紙が舞うような独自の2Dマリオの動きも実験段階をすでにクリアしてるはずだしね。2Dならではの新ネタに期待しよう。

エルテイル(仮)

RPG

イマジニア ／ 未定

複合魔法を駆使しながら、主人公のジャンが魔法の国を旅する3DアクションRPG。当初は97年春に発売予定だった。このお正月に日本でもついに出るはずだったんだけど、またまた延期。海外版は取り寄せて遊んでみたけど、う〜ん。

※画面は海外版です

ズール〜魔獣使い伝説

RPG

イマジニア ／ 未定

発売日が未定になったけど、ゲームはほぼ完成していたから、意外と早く発売されそう。主人公のレオが一人前の魔獣使いとして成長していく物語。戦闘で倒した魔獣を仲間にできるから、全ての登場魔獣を仲間にする楽しみもあるのだ。

HYBRID HEAVEN

RPG

コナミ ／ 99年春

巨大都市の地下で繰り広げられる謎の組織の陰謀を解明する物語は、ミステリーに包まれた展開になりそう。注目の戦闘システムは、スキル制。使いたい技を駆使して熟練度をあげていくのだ。これで君好みの成長ができそうだ。

ロボットポンコッツ64(仮)

RPG / N64+GB

ハドソン ／ 未定

♪デンデンガンガンホイデンガン…って、それは「ロボコン」。こっちは『ロボポン』。自分のロボットたちを育てて戦わせるゲームなのだ。GBパックを使い、GB版で育てたロボットを64に移すなんてなこともできるようだぞ。

ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

ACT

任天堂 ／ 99年1月21日

任天堂の人気者がせいぞろいする楽しいアクションゲーム。相手をスマッシュする快感はとっても爽快!! 初心者はにぎやかに遊べるし、格闘ファンも納得の作り込みになっているぞ。来月は隠れキャラが使えるドリテクを紹介するぞ。

ウルトラドンキーコング(仮)

ACT

任天堂 ／ 未定

99年の年明け早々、アメリカ任天堂のホームページ上でついに画像が公開された。やはりSFC版ドンキーとは全く違う、完全3Dの作品に生まれ変わっているようだ。レア社のことだから、2D作品を上回る出来に仕上げてくれることに疑いなし！

※画面はNOAホームページより

コンカーズクエスト(仮)

ACT

任天堂 ／ 未定

ある時はガンマン、ある時は闘牛士になったりして、リスのコンカーが大冒険。絵本をめくって、12の世界を旅しよう。ACTが大好きな男の子はもちろん、かわいい動物たちは女の子にも人気が出そう。レア社作で、質はもちろん◎。

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 | 未定

当初の予定とは全く違った内容に作り直し中だが、制作にまだ時間がかかるし、ネタが他のゲームで使われると困るのでまだ内緒。カービィの生みの親である桜井氏は『スマブラ』も完成したし、こちらにも本格着手してくれるかな。

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT / DD

任天堂 | 未定

期待の第2弾、タイトルが発表されて以来、何の情報もないうちに99年になってしまった。分かってるのはルイージが登場するらしいということだけ（彼を動かす実験はしていた）。5月の任天堂展示会で情報…も、ちょい厳しいかも。

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 未定

1月号でめでたく発売日が決定したはずだったが、残念ながら発売予定が延期となってしまった。リアルさを徹底追求しているゲームだけに、ツメの段階で妥協することができずに延期となったのだろう。次の情報がでるのは春頃!?

悪魔城ドラキュラ黙示録

ACT

コナミ | 99年3月4日

ついにサンプルロム到着。シリーズ初の3D戦闘だが、これが違和感なく楽しめる。ドラキュラならではのトラップも満載されていて、気分はバンパイヤハンター!! 宿敵ドラキュラ伯爵をうち倒せるその日までもうすぐだ。心して待て!!

スーパーマン

ACT

タイトー | 未定

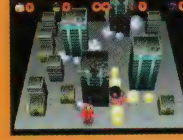
アメコミから登場し、映画で世界中に大ブームを巻き起こしたスーパーマンが64に登場。3Dになった彼は様々な超能力を駆使し、ある時は謎を解きながら悪を討つ！空中を飛び回るステージがあったり、4人対戦も可能のようだぞ。

※画面は海外版です

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年春

新しい仲間「ポミュ」が加わって、ストーリーモードを2人で同時に進めることもできるようになった。バトルモードも今までのサドンデスだけじゃなくて、いろんな遊び方が増えたぞ。さらに、属性を持った新型の爆弾だって登場だ！

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス | 99年春

使徒と戦うミッションクリア型アクションゲームとして64に投入されるEVA。ユーザーとメーカーの期待をのせ、開発は着々と進められる。果たして、全ての情報が明らかになる日はいつなのか。来月もサービスサービスっ！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年1月

自分がやらかしたヘマのおかげで地球を大変な状態にしてしまった宇宙人のエドくんが主人公のアクションゲーム。宇宙船からおっことしたクスリを回収して、地球をもとに戻すんだ！でも、敵も味方も変な奴ばっかし…困ったモンだ。

レイマン2(仮)

ACT

Ubiソフト | 99年3月

宇宙海賊と言えば「俺の旗の下で俺とともに戦え」みたいなかっこいいお兄さんを想像しがちだが、世の中そううまくはいかない。わる〜い宇宙海賊に捕まったレイマンくんがドタバタ脱走を試みるというフランス製のACTゲームだ。

※画面はパソコン版です

ラストレジオンUX(仮)

格闘ACT

ハドソン | 未定

長らく新情報が届かなかったロボットものの対戦格闘ゲームだけど、いよいよ来月号では紹介できそう。プレイヤーが操作するかっこいいメカのデザインや、ゲームの基本システムを披露することができるかな!? 詳しくは来月号で!

SD飛龍の拳伝説

格闘ACT / N64+GB

カルチャーブレーン | 1月29日

発売日もカウントダウン。今回はなんと50人以上のキャラが最終的に使えるようになるっていうからびっくり。精霊を宿らせるお宝集めや、龍飛の生い立ちが語られるストーリーモードも搭載。6480円とお得で欲張りな作品だ。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン | 冬

リアルでクールな戦士たちが登場、格ゲー上級者も納得の本格的3D格闘が楽しめるぞ。同キャラが登場する『SD飛龍』のほうは無事発売にこぎつけたが、こちらのほうの情報は発表以来、全くなし。今冬発売はちょっとキツイかも。

※画面は前作のものです

昨年末の任天堂ソフト発売スケジュールで『エフゼロXDD（仮）』と『ファイアーエムブレム64（仮）』の新タイトルを発見。ただしタイトル以外の情報は当分なさそう。まずはFEのSFC版情報が近日届きそうだ。

1月1日更新のチュンソフトのHPに「不思議のダンジョンシリーズ」もそろそろお知らせできるかと思います」との言葉が。64版を作っているとの情報は以前からあったが…中村光一さん、期待してますよ!

64大相撲2

格闘ACT

ボトムアップ | 99年3月18日予定

まだかまだかと待ってるうちに、いつの間にやら発売日は九州場所から初場所、さらには春場所の時期までずれ込んでしまいました。

とりあえずみんなは自分ちの大黒柱につっぱりをかましてて鍛えておこう。家をぶち壊さない程度にね。

シャドウゲイト64

ADV

ケムコ | 99年4月

ファミコンにも移植されていたアメリカ製RPGが64に登場だ！最近でたGB版はいかにもなつかしい感じの3Dダンジョン（もちろんポリゴンなんかじゃないのだ）だったけど、64版はどんなふうに進化してるのか楽しみだね。

※画面は海外版です

金田一少年の事件簿(仮)

ADV

ハドソン | 未定

数年前に発表されてから一度もゲーム画面が公開されていない…。いったい全体本当に発売されるのだろうか? ドリーム探偵団がとある人物に聞き込みをしてみると、「出ないと言うことは無いと思う」ということだが…。なんやねん。

NOW MAKING

シムシティー64

SLG / DD

任天堂 | 未定

町を経営する名作SLG『シムシティー』。DD版なので追加要素に期待できるが、この作品のすごいところは市長自らが街に入って情報収集などができるところ。使いやすそうなアイコンの中には視点を変更できそうなカメラもあるぞ。

キャベツ(仮)

SLG / DD

任天堂 | 未定

先月のHAL研インタビューで、ちゃんと作っていることはとにかく伝わってきた、糸井重里氏企画の（きっと）あっと驚く（はずの）育成SLG。どんな生き物を育てるのか、またその方法も謎。発売は『MOTHER3』の後になるかな?

※画面は糸井さんご本人です

サイレント サマーストーリー

SLG

コナミ | 99年春予定

残念ながらまだ新着情報はなし。というか、全くどういうゲームかもわからない状態だ。タイトルにサマーと書いてあるから夏ぐらいには発売になるのではないだろうか? ということは情報は春ぐらいから公開するとみた。それまで我慢。

実況G1ステイブル

SLG / N64+GB

コナミ | 99年春

1998年の冬のG1成績はいかがでしたか? 活躍した馬も能力を発揮できなかった馬も、君の手で育成したいと思いませんか? 期待の競走馬育成シミュレーションもコナミが作るとこんなになります!! という画面を早く紹介したいですな。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

SLG

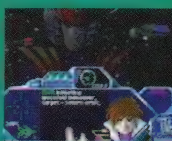
クエスト | 99年春

年末には、いや年明けには…、と期待を担ってドリームの巻頭ページをにぎわしてきたけど、仕上げに時間がかかり、発売は春頃の予定。なので今月は新情報なしです。固定ファンの多い秀作SLGのシリーズ最新版、次の情報は3月!?

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

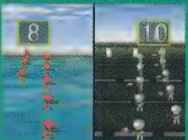
トミー | 未定

えー、バルキリーが飛び回るフライトシミュレータ。それ以外いっさい不明という状態のまんま、はや3年…。ところで、君はマクロスに出てきた女性キャラのうち誰が一番好き? やっぱしオレは早瀬未沙のおねーたまだな。うん。

※画面は海外版です

64ウォーズ

SLG / N64+GB

ハドソン | 99年内

GBとリンクさせて遊べる本格シミュレーションウォーゲーム。じつは一旦は99年2月26日に発売が決まったのだが、その後どーゆーわけだかまた発売延期。「99年中に発売」ということになってしまったのであった。はぅぅ～（泣）。

PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG / N64+GB

バンダイ | 99年4月

SDのウルトラキャラをそだてて、戦わせて、最強キャラの座をめざそうというゲーム。GBパックを使ってGBソフトのデータを吸い出し、それをキャラに変換するなんてこともできるらしいぞ！来月当たり新しい情報がでるかも…。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム | 99年

英国軍が誇る垂直離着陸機『ハリアー2000』が登場するはずだと本誌がにらみつづけて幾歳月。未だに正式なリリースは届きませんが…海外で展示されていた同名の作品は、動きもスムーズでストレス感じさせない仕上がりでした。

※画面は『ハリアー2000』です

おねがいモンスター

SLG

ボトムアップ　99年4月9日予定

「おねがいっ！はやく遊びたい！」というみんなの願いも空しく発売は春まで延期。まぁメーカーさんもより面白い出来上がりをめざして頑張っているはずだから、みんなもガマンして待っていよう。よいこのみんなとの約束だぞ！

牧場物語2

SLG

パック・イン・ソフト　99年2月5日予定

ついに発売日が決定した『牧場物語2』。今作はやることがたくさんあり過ぎて、1回のプレイでは全部をこなすのは難しい。やり残したイベントや、お金がなくて買えなかったアイテムなどは継続プレイで再チャレンジしてみよう。

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン　99年

立体のキューブをころころと転がして、テレビでおなじみの忍たまたちの絵を完成させよう。3Dパズルだからいろんな組み合わせができて、手応えがありそうだね。新情報はキレイなCG画面が1年以上前に届いて以来、不発。残念。

※画面はイメージCGです

テュロック2（仮）

SHT

アクレイムジャパン　未定

広大なマップの中で、恐竜などの敵と戦う時空戦士テュロック。モーションキャプチャーによるリアルな敵の動きや、思考の良さなど評価が高い。開発を担当しているイグアナ社によると、海外版の完成は近づいているようだ。日本版は…？

超スノボキッズ

SPT

アトラス　99年2月19日予定

楽しい4人対戦モードはコースもアイテムも増えてさらにもりあがるぞ。しかも今回はコスチュームも変えられるんだって。1人用モードもストーリーモードやスキルゲームなど相変わらずの充実ぶり。この冬はおこたでスノボしよう。

超空間ナイタープロ野球キング2

SPT

イマジニア　99年3月

遂に新情報が入り始めた『プロキン2』。もちろん登場選手は、シーズン終了時の最新データになっているぞ。さらに、各チーム40人、合計540人とタップリ選手が登録されているから、思いのままのチームオーダーが組めるのだ。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　99年

某最新ハードと並行して開発中との噂もある作品。シリーズの歴史は古く、初代ファミコンの時代から現在に至る。「ウルトラ」なのはなんと言っても消える魔球など何でもアリの往年の野球を思わせるモード。これにはファンが多いぞ。

※画面はSFC版です

マリオゴルフ64（仮）

SPT

任天堂　99年予定

あの大ヒットゴルフゲームを手がけたキャメロットが制作している期待のゴルフゲーム。マリオやルイージを始め、人気キャラもせいぞろいするみたいだぞ。各キャラによって能力差もあるみたいだから、いろいろ試してみたいよね。

ゴルフ（仮）

SPT

任天堂　未定

同じ任天堂作品でも『マリオゴルフ』と違って、こちらはリアルな等身大キャラが登場する本格派のゴルフになるらしい。今のところ、制作は海外で進行中ということ以外は、作っている場所や開発元なども不明。もう少し待とう。

実況パワフルプロ野球6

SPT

コナミ　99年3月25日予定

残念ながら今月は新情報なし。でも言わずとしれたパワプロだから、僕らの期待を裏切ることは絶対ないと思うぞ。それにしても気になるのはサクセス大学生編。バイトや恋に精を出していたら野球するヒマなんてあるのかな〜心配。

※画面は前作のものです

NBA IN THE ZONE2

SPT

コナミ　99年春予定

前作ではゲーム画面に10個のカメラ視点があり、臨場感あるプレーや、全体を見通してのプレイなど、状況によって切り替えられるスタイルが好評だった。またプレイのしやすさもピカいちなので、続編でも期待したいところだ。

※画面は前作のものです

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン　未定

親切に指南してくれるプロは若手から古参まで豊富。とにかく最高の思考ルーチンをめざしているようだ。ちなみに同社の顔である重役・遠藤さんは麻雀大好き。本物の麻雀好きにも充分遊び込める作りになっていることに期待しよう。

※画面はSFC版です

はみだしコラム　好評発売中の「ピカげん」プロデューサー・石原氏は「カーナビやワープロなど、音声認識システムは脚光を浴びてます。今後もどんどん対応ソフトが生まれる可能性はあるでしょう」と語っているぞ。

日本でも人気の高いアメリカ発のテレビ番組「セサミストリート」のキャラを起用した64版ソフトを海外で制作中？との未確認情報をキャッチ。日本発売予定など、詳しいことは分かり次第お伝えするぞ。

エクストリームG2
RAC

アクレイムジャパン ｜ 未定

本来ならば今くらいの時期に発売される予定だったが、発売元のアクレイムジャパンが販売を他のメーカーに任せるという方針に切り替えたため、現在発売の状況が見えなくなっている。ゲーム自体はほぼ100%完成しているのだが。

トップギア・オーバードライブ
RAC

ケムコ ｜ 99年3月19日予定

アメリカンテイストあふれるドライビングを堪能しよう。前作のストイックさとはがらりとおもむきを変えて、爽快なレースを楽しむゲームに仕上がっているぞ。また、今回は賞金を貯めて車をどんどん乗り換えていけるのだ。

レブ・リミット
RAC

セタ ｜ 99年春

発売日がズルズルと延期されているのは、同じく延期が続いている「あるハード」への対応を検討しているからだというウワサ。ゲーム自体の開発は相変わらず順調だそうなので、遅くとも秋までには遊べるようになると思うぞ。

実戦パチスロ必勝法
ETC

サミー ｜ 未定

スーパーファミコンでもパチスロのゲームが多数発売されていたけど、ハード性能の問題でリールのスクロールがぎこちなく、やや目押しがしにくいという弱点があった。N64ならバッチリだろうと期待してるけど、新情報は全くナシ。

Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム
ETC

日本テレネット ｜ 99年1月29日

スーパーファミコン時代から実機の再現性の高さで定評のあった、『パーラー』シリーズの最新作。もちろん今回も実機が超リアルに再現されているし、3台の収録機種もホールでの人気が高かったものばかり。パチンコファン必見だ！

ポケモンスナップ
ETC

任天堂 ｜ 未定

野生のポケモンたちを撮影して楽しむゲーム。プレイヤーは動くトロッコに乗り込んで、野生のポケモンたちのシャッターチャンスを狙うんだ。いつも同じ場所にポケモンがいるとは限らないぞ。君だけのアルバムを作ろうね。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
ETC ｜ DD

任天堂 ｜ 未定

お絵かき感覚で、プロ顔負けのCGグラフィックスも作ることができるソフト。操作は簡単、誰でも立派なCGデザイナーだ。これ1本でも楽しいけど、他のマリオアーティストシリーズと組み合わせれば、より楽しみが広がりそうだ。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
ETC ｜ DD

任天堂 ｜ 未定

立方体を基本にした簡単な操作で、ポリゴンモデルが作れるソフト。ベースになったのはプロ御用達の本格的なコンピュータソフトだ。N64と64DDがドッキングして可能となった、最先端のCG技術をゲームにした作品と言えるね。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
ETC ｜ DD

任天堂 ｜ 未定

自分で好きな画像をとりこんでキャラクターを作り、自由に動かして遊べるのがこのソフト。髪型や服装、プロポーションを決めたりと豊かな表情を作りだせるのだ。こっそりと友達や家族を加工したキャラを集めるのも楽しいかもね。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)
ETC ｜ DD

任天堂 ｜ 未定

好きな音源を自在に組み合わせて、君も大作曲家になれるぞ。ゴージャスな音と音源の種類に期待が持てるね。この作品だけ、前の3つのマリオアーティストシリーズの発表に半年ほど遅れて発表されたので、発売も最後発になるかも。

※画面はSFC版です

ポケモンスタジアム2(仮)
ETC ｜ N64+GB

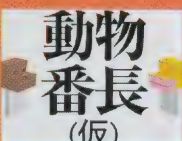
任天堂 ｜ 未定

256Mカセットが定着しつつある昨今、今度は151匹全部に登場してほしいね。もっと欲を言えば、ステージ数も前作より増えるといいな。GB版の金・銀とのつながりは未知数だけど、もう1つ欲を言えばトゲピーにも出てほしいかな。

※画面は前作のものです

動物番長(仮)
ETC

開発:サルブルネイ・マリーガルプロジェクト ｜ 未定

『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』も手がけた伊藤ガビン氏がおくる、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」がキーワードの、何とも気になる作品。新情報はごぶさただけど、番長の正体って一体…!?

※画面はイメージCGです

巨人のドシン(仮)

ETC
DD

開発:パーラム（マリーガルプロジェクト） 未定

巨人は大きくなっていく。いいことばかりではなく、矛盾をともなって。『アクアノート』『太陽のしっぽ』制作の飯田和敏氏の、散策ゲーム3部作完結編とも言われる作品。巨人の成長と64DDがどう関係するのか、興味は尽きない。

〆切直前飛び入り情報

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊（仮）／任天堂

前作『帝国の影』では陸上での高速移動が印象的だった。今作では16のミッションにちりばめられた、大空を自在に飛び回り、敵と対峙するフライトシミュレーションが一番の見所だ。海外では発売中。好評を博しているようだ。

〆切直前飛び入り情報

人生ゲーム64／タカラ

ボードゲームの雄、人生ゲーム64版がついに登場だ。プレイヤーたちはルーレットを回す度にそれぞれ全く別の人生を歩むことになる。もちろん、64ならではのミニゲームももりだくさん。君は幸福者の大金持ちになれるか？

64版が出るぞと、あくまで噂のゲームたち

注意 以下、噂にすぎないかも?という作品から、真実っぽい作品も含みます。そのつもりで読むよーに。

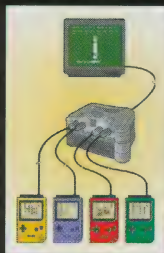
編集スタッフが、メーカーの方やクリエイターに会うのは日常ちゃめしごと。その場で「内緒ですが…」と未発表の新作に関わる内輪話が飛び出すこともしばしばあるのだ。そして「うぉぉぉ64ドリームに載せたいぜ」と、編集部側が体をくねらせて歯がゆい思いをすることもしばしば。で、今月はすでに一部が誌面に載ったりした、差し障りのない方面の話を検証がてら掲載。これらは氷山の一角だけど。しかも実現するかどうかも保証はないかんね。

噂1 超有名馬SLG

ウワサの発端

97年秋の任天堂スペースワールドで、社長の山内氏が「『ダービースタリオン』制作の薗部さんがお考えになっておられるのは、GBと結合した64DD用の『ダービースタリオン』を作ろうと、出そうと、発売しようということで開発を進めておられ…」と、まさに核心をつく発言をした。報道関係者でうめつくされた講演会場に、ざわめきが起こった瞬間だ。

編集部独断コメント

当時、本誌ソフトカタログにこの作品を出したら「まだ出さないで」とある方面からクレームが。DDの発売時期が見えないし、研究段階でしかなかったのか？

←GBで自分のデータを見ながら64で対戦できるってすごい。薗部さん（写真）ぜひ作ってね

噂2 カプコン超人気作品

ウワサの発端

以下、本誌で以前掲載したカプコン・岡本吉起氏インタビューより。Q／制作中の64作品は? A／「フラグシップがシナリオ担当のゾンビが出る系のゲーム」Q／ゼルダに使った技術で『バイオ』を作りませんか、と宮本さんが言ってますが？A／「じゃ、やろうかな」。しかも最近出た某誌の宮本・岡本対談では「○○○64のシナリオできちゃった」との発言も…。

編集部独断コメント

ゼルダで使った技術とは「背景に平面の絵を使いそれを3次元風に見せる」というもの。実際にゼルダをやってみれば、あの作品に応用できれば最高だと思うよ。

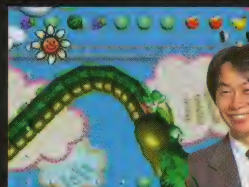
←ゼルダの城下町にこの技術を使用。写真の岡本さんと、宮本さんの技術が合体すれば…

噂3 ヨッシーストーリー第2弾

ウワサの発端

先々月の本誌のインタビューで、宮本さんが「『ヨッシー』もカセットと64DDの両方で実験をやっていますよ」と発言。ちなみに全くの新作が2作、宮本さん率いる任天堂の情報開発部で作られていることもその場で明らかになった。また途中まで進んで中断している『マリオ64-2』の開発も「『ゼルダ』が終わったらやらなきゃですね」とのことだった。

編集部独断コメント

『ゼルダ』も完成したし、『ヨッシー2』が出てくることはまちがいなさそう。また、64DDの発売日が決まれば、他にも正式に発表される作品が増えそうだ。

←次の『ヨッシー』がカセットなのかDDなのかはもちろん未定。期待してますよ、宮本さん

はみだしワン 『ポケモン金・銀』はポケモン映画の新作公開の前（5～6月頃）に発売されるのでは、と編集部では予想。GB版『ポケモンピンボール』も出るし、99年もポケモンファンにはたまらない年になりそうだ。

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

1月発売号ということで、今月も少ない予算のなか頑張ってプレゼントのやりくりをしてみました。
ゲームストリートジャーナルでお馴染みの永見さんや中植先生からのプレゼントもあるよ。
これからも読者のみなさんに喜んでもらえるプレゼントを工夫していきますので、今年もよろしくお願いいたします。

ロクヨンドリーム

1 1名 **N64**
これがなきゃあ始まらない

2 5名 **コントローラブロス**
N64にはなくてはならないよね

3 1名 **ゴールドN64**

大好評のため引き続きトイザらス限定の、かがやくゴールドN64をプレゼント

4 3名 **ゲームボーイカラー**

アンケート調査では、最も欲しいゲーム機はこれ

5 1名 **ポケモンエプロン**

ANAのポケモンジェット内で、スチュワーデスさんが着用しているポケモンエプロン。子供用のエプロンとセットでプレゼント

6 1名 **『ポケモンカードGB』**(GBソフト)

編集部ではこのゲームにはまる者が続出。『ポケモン』好きには絶対お薦め!!

中植茂久さん

7 1名 **ポケモンセンターオリジナルグッズ**

大阪在住の中植先生が、ポケモンセンターオーサカでゲットしてきたステッカーとオリジナルTシャツをセットで

メディアファクトリー

8 2名 **『Bビーダマン爆外伝』大判ポスターカレンダー**

Bビーダマン爆外伝カードゲーム&メガコンプリートシールの公式ポスターカレンダー。超レアなキラカード付き

永見浩子さん

9 各1名 **オリジナルTシャツ**

日本では発売されていない『ディディーコングレーシング』と『キラーインスティンクト』のTシャツ

10 1名 **キャラ人形**(2体セット)

かわいいディクシーと迫力あるクッパの人形をセットで

11 3名 **『キラーインスティンクト』CD**

あのレア社の開発による人気の格闘ゲーム、『キラーインスティンクト』のCDだ

サイトロン

12 3名 **『ゲッターラブ!!』CD**

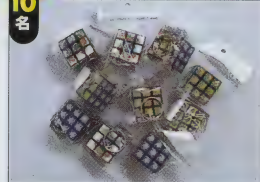
パンダラブユニットが歌う『ゲッターラブ!!』オリジナルCD

Ubiソフト

13 3名 **『バックバンブル』水鉄砲**

なんと2つの穴から水が飛び出すツイン水鉄砲

日本システムサプライ

14 10名 **『カメレオンツイスト』ルービックキューブ**

ソフト発売を記念して作られた懐かしのキューブ

ソフトビジネス総合研究所

15 10名 **任天堂大辞典第壱巻**

任天堂がわかるファン必携のCDロム

バンダイ

16 3名 **ポケモンキャラキッズ**(9体セット)

『ポケモン』の人気キャラ9人分をセットで

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** '99年2月19日 **当選発表** 64ドリーム5月号(3月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤1999年がとうとうやってきちゃいました。ノストラダムスの言う恐怖の大王が来るのが早いか、64DDの発売のどちらが早いか気になるこのごろです。イヤな予言は吹っ飛ばしていいことばかりが続くような年になるといいな。

Q1 **今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。**
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 **今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。**
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 **今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。**

Q4 **今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。**

表1

No.	記事
1	付録：特製シール
2	別冊付録：ゼルダの伝説 攻略ヒントブック
3	N64新作ソフトカレンダー
4	N64ドリームランキング
5	ポケモンスナップ
6	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
7	悪魔城ドラキュラ黙示録
8	HYBRID HEAVEN
9	牧場物語2
10	爆ボンバーマン2
11	SD飛龍の拳伝説
12	超スノボキッズ
13	超空間ナイタープロ野球キング2
14	Jリーグタクティクスサッカー
15	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
16	新世紀エヴァンゲリオン
17	人生ゲーム64
18	ロクドリエンタメ倶楽部
19	真・ゲッターラ王
20	ゼル夫くん
21	GUNGUN！進め対戦ヌル軍部
22	ちづるのアナログチャット64
23	マンガ「Dream Drunker」
24	ドリテクの殿堂スペシャル 鉄ver.
25	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
26	シアトル発GAME STREET JOURNAL
27	ドリームインプレッション
28	64フォーラム
29	ロクヨン大通り商店街
30	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
	特集：ピカチュウげんきでちゅう開発秘話
31	教えて本郷さん N64の質問箱
32	毎月新聞
33	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
34	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation
35	カメレオン・ツイスト2
36	Parlor！PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム
37	ゲッターラブ!!
38	トップギア・オーバードライブ
39	ウェットリス
40	カプコンファンクラブ
41	SFC&GB情報局
42	それゆけマリオ親衛隊
43	ドリテクの殿堂
44	N64新作ソフトカタログ
45	読者プレゼント
46	読者アンケートのページ
47	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 **今年のお年玉をもらった方におたずねします**
（もらえなかった人、ごめんなさい）。
①お年玉総額はいくらでしたか（千円未満切り捨て）。
②お年玉で買ったものがあれば、教えてください。

切手の不要の応募ハガキは次ページ。2月19日の消印まで有効だよ。

Q6 **本誌ふろくのシールをどのようにお使いになっていますか。以下から選んで数字でお答えください（いくつでも可）。**
1.あちこちにはる　2.人にあげる　3.全く使わない　4.その他

Q7 **今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。**
【5月号（3月20日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト
	【あ行】
1	悪魔城 ドラキュラ黙示録
2	ウィンバック
3	ウルトラドンキーコング（仮）
4	ウルトラベースボール実名版64
5	エクストリームG2
6	NBA IN THE ZONE2
7	エルテイル（仮）
8	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
9	おねがいモンスター
	【か行】
10	カービィ64（仮）
11	キャベツ（仮）
12	巨人のドシン（仮）
13	金田一少年の事件簿（仮）
14	ゴルフ（仮）
15	コンカーズクエスト（仮）
	【さ行】
16	サイレントサマーストーリー
17	実況G1ステイブル
18	実況パワフルプロ野球6
19	実戦パチスロ必勝法
20	シムシティー64
21	シャドウゲイト64
22	人生ゲーム64
23	新世紀エヴァンゲリオン
24	スーパーマリオRPG2（仮）
25	スーパーマリオ64-2（仮）
26	スーパーマン
27	ズール〜魔獣使い伝説
28	スターウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）
	【た・な行】
29	超空間ナイタープロ野球キング2
30	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
31	テュロック2（仮）
32	動物番長（仮）
33	トップギア・オーバードライブ
34	TONIC TROUBLE
35	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
	【は行】
36	HYBRID HEAVEN
37	爆ボンバーマン2
38	PDウルトラマンバトルコレクション64
39	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）
40	ファイアーエムブレム64（仮）
41	フライトシミュレーター（仮）
42	プロ指南麻雀「兵」
43	ポケモンスタジアム2（仮）
44	ポケモンスナップ
	【ま行】
45	MOTHER 3（仮）
46	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
47	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
48	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
49	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
50	マリオゴルフ64（仮）
	【ら行】
51	ラストレジオンUX（仮）
52	レイマン2（仮）
53	レブ・リミット
54	64ウォーズ
55	64大相撲2
56	ロボットポンコッツ64（仮）

Q8 **NINTENDO64とゲームボーイについて、それぞれおたずねします。本体といっしょに最初に買ったソフトは何ですか。**

64ドリーム1月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
千葉県／伊藤あづみ

●コントローラブロス
兵庫県／中村光宏
岩手県／金崎倫子
山形県／佐藤悠平
新潟県／南　健太
新潟県／佐藤淑泰

●ゲームボーイカラー
東京都／今村末菜美

●コントローラブロス エクストリームグリーン
滋賀県／浅野浩一

●ポケモンピカチュウ in U.S.A
島根県／須藤博名

●GAMEBOYソフト アメリカ版ポケモン赤
熊本県／堤　愛理

●GAMEBOYソフト アメリカ版ポケモン青
福島県／古川和弥

●爆走戦記メタルウォーカー
富山県／前田和希
北海道／宮本恭平
福島県／田中英智
愛知県／中西直也
京都府／宮西弘雄
岡山県／増成貴洋
広島県／中安一哉
岐阜県／土木貴暁
北海道／高木大語
香川県／緒方信哉

●ゼルダの伝説 時のオカリナ人形
岐阜県／高月美菜子
大分県／野上仁史
千葉県／小倉玲子
山口県／尾林浩二
静岡県／川崎槙也
山口県／重松邦昭
福岡県／山口悦也
神奈川県／大石　功
広島県／勝部貴子
埼玉県／増淵　智
大阪府／片山敦樹
静岡県／中塚康弘
神奈川県／霜田顕静
新潟県／宮澤麻子
山形県／中井麻衣

●ファミコンクリーナー
埼玉県／佐藤晶直
広島県／堤　久子
東京都／宇田川千穂
秋田県／松江　拓
兵庫県／秦　沙織
奈良県／深谷智美
愛知県／吉田　央
三重県／岡　あゆ美
山形県／遠藤　稔
三重県／辻森絵美

★1月号別冊 ドリームプレゼント

●ゼルダの伝説 時のオカリナ
山口県／芦川央倫
兵庫県／福島美恵
秋田県／三宮　恵
福岡県／矢野騎久
静岡県／窪野宏樹
高知県／古谷裕二
愛知県／浅野哲由
新潟県／真藤正志
山形県／成原慎二
奈良県／吉村麻美

●宮本さんサイン入りオカリナ
香川県／賀嶋加奈子
栃木県／栗原雄己
埼玉県／永露琢也
千葉県／森川真湖
東京都／鈴木沙織

●任天堂会社案内
東京都／柴田純一
長野県／原山大輔
山梨県／窪田好恵
神奈川県／杉山陽祐
兵庫県／羽渕秀樹

●NINTENDO POWER誌
岐阜県／清水真理子
広島県／保道宏征
宮城県／千葉麻衣子

●キータンのお面
静岡県／山田恵子

●トライフォース大明神セット
スイス／後藤まや
（敬称略）

アン・ケイトの視点　vol.26

『ゼルダの伝説』の攻略ばっかりやらないで、他のソフトもきちんと攻略してほしい」。東京都の筒井くんからのお便りです。それと「専門用語が多すぎてわかりません」とは千葉県のるっくんさんから。新年早々お怒りのお便りをいただきました。『ゼルダ』は購入したユーザー全てにクリアしてもらいたいので、徹底的に攻略しました。それと昨年末には予想外(?)に64ソフトがたくさん出たので、132ページしかないドリームでは、それぞれにたくさんページをさけなかったのです。これは逆にうれしい悲鳴のはずですが…。ソフトとページの兼ね合いは今後の課題になりそうです。

専門用語はなるべく使わないようにしているのですが、難しい用語が出てきたら、注釈や説明の文章などをつけるようにしていきたいですね。とにかく、今年もN64ソフトがたくさん発売されそうですが、それぞれのソフトの持ち味をいかしたページ作りをするように心がけていきたいと思います。

⬆全てのユーザーにクリアしてほしいソフト。また永遠に遊んで欲しいソフトです

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン 4月号は

2月20日(土)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

中とじBOOKでは「**ドリテクの殿堂スペシャル**」**の後編**を、N64ソフトでは期待の『**ポケモンスナップ**』や『**悪魔城ドラキュラ黙示録**』の最新情報を、さらにSFC版の『**ファイアーエムブレム**』も初公開できそうな予感。そして、恒例の特集ではあの**すごいクリエイター**が再び登場する予定。お楽しみにね〜！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●かって苦(わたし)楽(のむのむ)を供にしたのむのむと神鍋までかにを食いに行きました。往復1500kmを2日で走破の辛い旅。でもそこには生で食える新鮮な松葉がにと極上の吟醸酒が…。またよだれでてきた（わたる）

●きたじゃん1999年。MMRやノストラダムスが言ってきた世紀末は、ほんまにくるんかいな? もしくるんだったら「ビバヒル青春白書」の最終話が終わってからきてほしい。でないと死にきれん（マッシー）

●31日の誕生日でついに27歳。人生の中でゲーム漬けの時間の比率が年々増えてくる。まぁ、このまま増え続けるんだろうけど。とりあえず、B.D.プレゼント&バレンタインチョコ受け付け中（ウソ）（ケイ少佐）

●なんつーか今月の仕事はキビシかったです。体をこわすとロクなことがないということを、今までの人生最大級に激しく体験しました。編集部や家族のご協力をもってなんとか完了。ありがとうございました（ちづる）

●友人Aくん（23歳・自称詩人）に借金のカタに書けといわれたので書きます。彼の作った同人誌（詩集だそうな）が余っているのであげます。欲しい人は「詩集もらったる」係までどーぞ（これで満足か？Ａ！/もっちー）

●阪神3歳牝馬S以降は結局全敗に終わってしまった秋のG1シリーズ。でも嬉しいことに、PAT方式の電話投票が当たったので、春からは家に居ながらにして中央競馬の全レースが購入できるぞ!（エンドー）

●「故郷は遠くにあって思うもの、近くは寄って目にも見よ」と昔の人も言ったけど（そうか?）、たまに実家に帰るとこんなにいいところだったか、なんて思ったりもします。次に帰れるのはお盆かな（福岡は遠い・フカミ）

●渥美清が亡くなってからリメイク版で公開された「男はつらいよ」の25作目をビデオで観た。主題歌はシリーズを通して渥美清が歌っているけど、その作品では八代亜紀が歌っていた。超グレートなその熱唱に泣けた（尾関）

●2月1日は編集部の前身「ゲーム雑誌準備室」ができた日。あれから3年もたつのだ。いいスタッフといい仕事に恵まれたものだとシミジミ思う（もちろん関係者や読者のみなさんもいい人ばっかし）。今年もよろしく（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は

〒102-0074　千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは

出版事業本部・業務課
(☎03-3211-2568)
までお願いいたします

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン……大條千鶴子／南尾和美
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／小松原アンドゥレア
大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
東城由香里／山崎将貴／和辻哲
高橋慶子（az! firm）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま
牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……林承徳／笹川北等／吉川普司
柴崎貴久／花島優史
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 3月号
1999年1月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル2号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）